

绘图工具

DOS 环境下的声卡工具软件（二）

压缩文档管理软件（一）

钢铁天空下

塔克拉玛干——敦煌传奇

AiK®

- WINDOWS界面
- 种类丰富
- 内容正确



（儿童版）
（初中版）
（高中版）
（电脑入门）
（家务管理）
（休闲游戏）



爱嘉家教大师

A I K C H D

1996 年 1 月～1996 年 7 月底

首次大众软件奖

Popsoft

活动安排：

1996 年 1 月　开展“首次大众软件奖”的说明及印发“软件调查表”。
1996 年 3 月　公布“读者调查表”幸运读者。
1996 年 4 月　公布参加活动的具体办法及抽奖方法。
1996 年 6 月　回答参加活动的有关问题。
1996 年 7 月　公布“软件调查表”幸运读者。
1996 年 8 月　开奖。

参加活动的范围：

在 1996 年 7 月底之前获本刊 10 型或 20 型纪念券的读者和作者。

1. 500 名“读者调查表”的读者。
2. 作者。
3. “TOP TEN”的幸运读者。
4. 1000 名“软件调查表”的读者。
5. 有较好建议的读者。
6. 购买配套软件的读者。
7. 购买其它软硬件产品的读者。

奖品：

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1 名	价值约 15000 元的多媒体电脑一台
一等奖	2 名	价值约 3000 元的电脑软硬件
二等奖	10 名	价值约 500 元的电脑软硬件
三等奖	100 名	价值约 200 元的电脑软硬件
四等奖	1000 名	价值约 30 元的电脑软硬件
纪念奖		精美纪念品一份(人人有份)

奖品总价值十多万元

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:边晓春
副 社 长:高庆生　刘贫和(常务)
主　　编:孙月湘
副 主 编:徐国成
责任编辑:宁继贤
广 告 部:张友利　陆明　单传船
彩页制作:北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷:解放军报印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726
广告许可证:京工商广临字134号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056号信箱
电　　话:(010)5266244
传　　真:(010)5266329
社　　址:北京崇文门西大街4号楼8门
出版日期:1996年2月11日
零 售 价:人民币:6.00元
港　币:15.00元
美　元:5.95元

软盘目录

(总第7期)

目　次

专题综述

实用知识

问诊台

我与电脑

读编往来

导购指南

大众软件(Popsoft)月刊

1996年2月(总第7期)

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

游戏剧场

TOP TEN

下期要目

- ·电脑知识系列谈(四)
- ·DOS 环境下的声卡工具软件(三)
  ——语音注释工具包
- ·压缩文档管理软件集锦(二)
- ·国王密使Ⅶ
- ·命令与征服

上期要目

- ·电脑多媒体浅谈(三)(续)
- ·DOS 环境下的声卡工具软件(一)
  ——多媒体作品演示工具
- ·趣味学习软件(一)
- ·炎龙骑士团Ⅱ
- ·三国志英杰传

启　事

由于读者反映本刊个别文章有抄袭现象,为了慎重起见,从今年开始,所有稿费推迟一个月寄出,请作者见谅,同时欢迎广大读者多提意见。

重要变更:通信地址改为**北京和平门邮局3056信箱**。

热线电话:(010)5266244

周六、周日9:00～17:00

信息与动态

●我国95年度软件产业持续发展　1995年中国软件产业已有企业逾千家，产值超过四十亿元，从事软件开发和应用的专业人员达五十万人，并以每年两万人的速度递增。我国的软件产品主要集中在财会、CAD/CAI、排版印刷、多媒体等方面。娱乐软件的生产开始起步。汉字系统得到广泛的应用，建立了符合国际标准的汉字处理系统，解决了多机型系统软件及支持软件的汉化问题。多媒体软件技术、专家系统、语言合成、机器翻译等也达到较高水平。据悉，国家将重点建设北京、上海浦东及深圳三个软件产业基地，力图在软件产品、服务等方面全面走向市场并参与国际竞争，把我国的软件产业提高到一个新水平。　柳鸽

●里仁公司免费赠送沈码　沈码(汉字表音码)自1993年5月推出至今，因其易学规范、符合汉字认知规律，倍受电脑初学者青睐。目前，沈码仅注册用户就达15722人，使用者不计其数。金山WPS、中国龙、中文Windows等系统软件均已选择沈码为内置汉字输入法。96新春伊始，里仁公司在推出沈码2.0新版的同时将原1.5版解密免费奉送用户。用户可向里仁公司沈码软件支持中心或沈码软件代理商免费拷贝。此外，新天地技术公司(中文之星)、恰江公司(天汇3.0)及连邦携手举办"买沈码，送天汇，奖奖相随，再赢连邦发烧大奖"的有奖销售活动。幸运用户可获天汇3.0&WPSNT1.2套装软件及VCD发烧音响。　张莉

●"规范码"为电脑汉字系统的统一规范化而来　尽管我国电脑汉字技术的研究开发取得了很大成绩，但也存在着许多问题和隐患。目前层出不穷、各搞一套、互不兼容的封闭型汉字体系多达五六百种，五花八门的编码方案使用户无所适从，一些不规范的编码方案还对中小学识字教育产生干扰。面对汉字系统"万马奔腾"的混乱局面，"统一"的呼声日甚一日，人们需要真正适合于各类人员使用的通用、规范、国际化的汉字体系。为此国家教委主持研制并完成了"八五"重点科研攻关项目《规范码及其规范化大纲》，该项目已于1995年底通过鉴定。有关专家认为，如果规范码能在全国三亿中小学生中普及，并与识字教学相结合，将对电脑汉字系统的"统一"有深远意义。　柳鸽

●NEC着手大规模开拓中国电脑市场　作为世界五大电脑生产厂家之一的日本最大电脑制造商NEC，严格按照国际最先进的技术规范，生产性能优越的NEC电脑，并以其完善的售后服务赢得日本广大用户的青睐，已成为"多媒体的NEC"，占据日本国内电脑销量的50%以上。NEC在日本取得成功的同时，分析了中国计算机市场的情况。中国目前正在实施的一系列信息化工程为多媒体技术的发展及市场提供了极好的机遇，而且统计数字表明，中国家庭拥有的电脑量只占城镇家庭的0.4%，与欧美发达国家相去甚远，中国的家用电脑市场前景广阔。为此，NEC电脑制造商把亚太地区的战略目标指向了中国市场，于1995年在中国合资成立了上海NEC计算机有限公司。目前，NEC已经在中国南方展开销售并且势头良好，正以北京为中心开拓北方电脑市场。　张莉

●美国一公司开通游戏专用网络　美国Catapuit公司与Intel公司合作，借助普通电话线为全美各地的电脑游戏用户开辟了一个专用"空间"，使目前绝大多数的电脑游戏都可以在该网络上运行。用户只需购买一台调制解调器及一套专用软件便可入网，可向千里以外的对手发出挑战，而每月所需费用不超过10美元。　柳鸽

●比尔·盖茨谈电脑软件的发展前景　微软总裁比尔·盖茨谈到电脑应用软件的未来发展时说，未来将有以下四个方面的特点：

一、网络化：新一代应用软件将协助用户无需离开工作岗位或更换新程序，使用常规的文字处理器或结算表软件，即可分享全球电脑网络的所有信息；更可把文件张



贴在连线网络上;还可使用包括视觉图像及音响效果的非传统媒介。

二、智能化:先进的软件将能学习用户的工作方式,而不是让用户学习如何使用软件。新一代应用软件能分析用户的工作方式并加以配合,预测需要的指令及将日常工作自动化。此外,用户可把复杂冗长的工作交给"软件助手",让它通过实例学习并根据用户命令完成工作,因而大大提高工作效率、缩短学习时间及减少培训所需的大量资源。

三、个人化:由于新一代的应用软件拥有前所未有的组合能力、适应能力及编程能力,应用软件将更趋个人化。用户个人自定软件工作方案更趋简单易行,使更多的电脑用户体验到使用适合于自身需要及习惯的应用软件的满足感,因而使工作效率大大提高,使种种特定的工作在种种"特定"的软件支持下得以高效率地完成。

四、项目化:用户将可根据其工作项目安排电脑工作空间,不受软件结构的局限。用户文件的基本类型将是功能众多且全面配合用户需要的文件夹。此外,大型套装软件将演变为小巧、灵活、更具效率、高度结合并相互配合的组件。

柳鸽

病毒与反病毒——

兼谈KV200计算机病毒清除软件

北京·张莉

无论您是一位初学电脑的入门者还是多年从事计算机研究的专家,亦或是一位尚未有机会接触电脑的同志,都不会对电脑病毒一词闻所未闻而感到陌生。这就是当今电脑病毒广泛传播、大量为害的严重局势。据国外学者的研究结果:电脑病毒已成为危害当代计算机信息系统和数据安全的第一大威胁。

为此,从80年代初计算机病毒被首次发现的时候起,病毒与反病毒的斗争就宣告开始了。我国于1989年首次报道病毒的发现,时至今日,短短几年时间已增至数百种,而且新病毒以平均每周二、三种速度产生或被发现,其速度、数量、种类、危害、技术……无不在进行着空前的增长、提高和花样翻新。从反病毒领域的角度看,也已走过对病毒由无知、恐惧、一筹莫展到了解、研究、针锋相对的历史时期。今天,反病毒产品的数量种类在经历了由一哄而上遍地开花到优胜劣汰几枝独秀的痛苦抉择之后,少数几个著名品牌的反病毒软硬件产品,如北京瑞星、深圳华星防毒卡,公安部KILL、北京华星KV200杀毒软件,以及国外的某些软硬防毒产品等凭借技术上的领先、产品质量、服务方面的优势,开始成为反病毒领域的主力军。

防毒产品主要分为两大类,即代表硬件产品的防病毒卡和代表软件产品的杀病毒软件。为了便于用最简单的方式来理解和说明这两类产品的最大特点,我们不妨顾名思义一下,那就是防毒卡重在"防",而杀毒软件贵在"杀",这种说法不太全面,但至少代表了这两种产品的最基本特征和早期产品的基本概况。

单就软件产品这一类——杀病毒软件来说,要评价一个杀毒软件的好坏,要考察的标准就有许多,涉及技术的和功能的各个方面,难以一下罗列清楚,但至少应包含以下几个主要方面:可查杀已知病毒多少?是否可安全解杀已知病毒?对未知新病毒及变形变种病毒有无预警预报和查杀能力?预报概率、准确率以及误报、漏报情况如何?对新病毒的收集和解决的响应速度有多快?升级方式是否方便快捷?以及程序执行效率、运行兼容性、适应性优劣,文档说明阅读及软件使用方便性和难易程度等等。

由北京华星电脑公司研制生产的病毒清除软件KV200,首创并使用了广谱病毒特征代码过滤技术和高效广谱杀毒技术,不仅可以杀除当今国内已发现的最多种类的已知病毒,并且可以查杀最多种类的变形病毒和变种病毒,由于广谱杀毒技术的运用,使对未知病毒的"先知先觉",即新病毒预警预报,不仅成为可能,而且准确率较高。例如下面一段病毒特征码就可查出Ping-pong、Yankee Doole、Trill、Liberty、Mask-1、2709/ROSE、BUPT、3072、Ghost/One-Half、Denzuko、BFD/BOOTEXE、Form、HARD Disk Killer等五十余种病毒或其简单变种新病毒:

"13 04 % % B1 06 % % D3"发现普通的新病毒!用KV200清除!

由于广谱技术可及时发现新病毒,因此,KV200对新病毒的响应速度大大提高,从而大大加快了新病毒样本的发现、收集、破解速度,使KV200更新版本和升级的周期缩短到20~30天,每次升级版至少增加对十几种新病毒的防范能力。由于这种升级由KV200的专门技术人员实现,因此查、杀病毒准确、安全、可靠。

KV200升级很方便,用户在更新版本和升级时只要在公司、代理商、销售商甚至朋友处,将新版程序用COPY命令拷贝到原有正版系统盘上即可。

电脑多媒体浅谈(四)

——音响与多媒体电脑

北京·傅星

编者按:此期由精通电脑、音响的发烧友——傅星客串这个小专题。傅星同学出身音乐世家,对电脑、音乐,特别是现代音乐有淡如止水的爱好。

如果您是一位有五、六年以上机龄的电脑用户,您一定会记得当年您桌上那台只会"嘀、嘀"作响的XT。如果您现在桌上的电脑还只会"嘀、嘀"乱响,您一定得意的在向友人们吹嘘:"我是一个怀旧主义者,我的电脑就是不装声卡。啊,啊!"。

"声音和PC的结合就犹如恋爱乃至联姻,事实证明这是段暴风雨般的罗曼蒂克。"而且,似乎大部分拥有自己电脑的朋友,与电脑共度的时间会远多于与女朋友耳鬓斯磨的时光。如果都会说话,谁是真正的情人?答案是毫无疑问的。

一、声卡的作用

您有WINDOWS吗?WINDOWS的一些应用程序大量使用了声音,但必须通过声卡才能充分利用这些资源。您可以用您的PENTIUM来创作乐曲,即使您对乐理不熟。当您脑海中的旋律被您的机器数字化,经过自己的编辑、剪接再加入些新的成份,删除些多余组成,通过扬声器放出来,也许您会相信,"音乐家"只是您最差劲儿的一个外号。

声音通常用8位样本或16位样本来数字化。所谓8位系统,是指可以把声波分成256级(2^8);16位系统则可以把同样的声波分成65536级(2^{16})的信号,提供更高的保真度。

多数语音的频率范围在300Hz到6000Hz之间,11kHz的采样率和8位样本对语音来说已然足够,但对高保真音乐来说就显得十分不足。多数声卡不论是以单声道还是以立体声模式都能以22kHz或44.1kHz采样。许多乐器和其它声音在其产生的基音上有独特的共鸣和谐音,可以使我们分辨出不同乐器的差异,许多谐音和泛音都有较高的频率。在数字记录方式上,高频必须转换成模拟信号频率的两倍,所以44.1kHz的数字信号能产生22kHz的模拟信号,而正常人耳只能听到从20Hz到20kHz的声音。

在两、三年前,能在自己的电脑上安一块8位的声卡就可以沾沾自喜了。而今,如果还只是块8位的声卡,是否会觉得今夜的星光不够灿烂,明日的太阳有些昏暗。

为什么还要留着8位的声卡呢?时至今日,我认为,16位声卡,一块带数字信号处理器(DSP)的16位声卡较能满足您在音乐上不太古怪的欲望。

之所以是一块带数字信号处理器的16位声卡,而不是什么其它的,因为我们都不会因486DX和奔腾CPU中包含协处理器而觉得价格太贵,所以就不应去购买一块16位声卡而不要数字信号处理器。因为数字信号处理器在功能上非常象数字协处理器,可以减轻CPU在处理声音时的过多负担,可以为众多特殊任务而对数字信号处理器进行配置和编程,如高质音频、回旋和合音。数字信号处理器可用于音乐合成和制作许多特殊的音乐效果。如果要进行声音的压缩等工作,那么高级信号处理器(ADVANCED SIGNAL PROCESSOR)也应列入购买单,不过个人用户在这方面的需要并不大。

既然谈到声卡,就不可回避的要谈到MIDI标准。

MIDI(Musical Instrument Digital Interface——乐器数字接口)的作用是控制其它设备(如合成器、采样器这些能够产生特殊声音的设备),是一套命令和通讯标准。它可允许多种不同的电子乐器互相通信并和电脑进行数据传输。

MIDI控制器有128个声音信号,由日本罗兰公司(Roland Corporation)首先提出,由MIDI制造商协会(MMA)协调采用。MIDI发出的命令必须有合成器进行响应。

用同8位采样一样古老而简陋的FM合成器,采用预设的正弦波来产生乐器音效当然不甚理想。还好,发展的历史允许你有第二个选择,当然也是更好的选择——Wavetable Lookup Synthesizer(波表合成器)。波表合成器采样真正乐声制成声音样本存放在ROM中,它可加工真实乐器发出的声音样本,由此产生更理



想的音效。

采样的乐器越多，储存的样本越多，声音就越动听精彩，也就越需要大的 ROM 和 RAM，所以想让你的电脑声音更美好，就要多买几条 RAM。

二、音响的构成

下面再谈谈影响声音的另外几件东西：CD-ROM、功放和扬声器。

（一）CD-ROM

对于 CD-ROM，我们在买之前的挑选中，很难去问它的零售商一些音响方面的问题。例如：您这品牌的驱动器是单比特还是多比特取样（这在选购 CD 唱机时是至关重要的）？或您这牌子的驱动器所采用的是什么样的机芯（并不是牌子）？而经常去问的是速度、兼容性、寻道时间和多大的缓存等等。对于 CD-ROM，我们似乎别无选择。

（二）功放

也许大家对在言及电脑时提到功放这两字觉得有些陌生，但如果您使用过声卡，也就不可避免地使用了功放——声卡内部的功放，这个每声道 4W 的噪音制造者。这种内置的放大器无一例外的在声音的输出中添加了杂音。还好，现在大部分的声卡为了避免这个问题和输出更为清晰的声音，允许用户在声卡的低级（非放大）馈出插孔连接外置的功放及扬声器。通常 SPEAKER OUT 输出的是经过放大的信号，而 LINE OUT 输出的是未经放大的信号。许多便宜的声卡省去了 LINE OUT 这个输入口，那将无法正常驳接外置功放（噪音大得惊人）。

在配置一套音响组合的时候，有很多人都遵循着这样一种价格规律：扬声器占音响总价值的 30%～50%，CD 机和功放平分其余的 50%～70%。从一般概念上讲，功率放大器应与 CD 声源的价值大体持平，才能保证各工作单元物尽其用。所以，作为一台电脑的功放，决不可能只是声卡上制造每声道 4W 噪音的那几块小芯片，而是一台或两台价值与 CD 驱动器加声卡的价值相接近的外置功率放大器。

如果您平时的爱好只是听一些音乐 CD 及玩玩游戏，建议您可配一台 HI-FI 功放，即双声道输出系统。如果您的机器上配有一块解压卡，那么您应当考虑的是一台 AV 功放，即多声道输出具有环绕立体声的系统。也许让一架 F-14 从您头顶上飞过的感觉也不一定很坏。

在 HI-FI 功放里又可分成电子管与半导体两类功放。但究竟这两类哪个比较好呢？一个历史久远一些，一个是高科技的结晶，可以说是历史上的萝卜和近代才生产的维生素，大家可以靠自己的耳朵去各有所爱。

在 AV 功放中有一类很重要，就是目前占据主流 AV 市场的 THX 系统。THX 最早是由 Lucas 公司开发的，目的是要改善当时电影放映的音响品质，并为电影院的音响系统树立一套优良的标准。为此 George Lucas 在其公司内设立了 THX 部门，并于 1983 发表了为提高商业电影音响效果而创立的 THX SYSTEM 标准。到 1991 年初，全球已有 500 家以上的影院和录音室采用了 THX 系统，因而使它成为专业界在影片制作及电影院重播音响系统的标准。为了将完美的电影录音效果在家庭中播放，1990 年 Lucas 公司又发布了经杜比环绕声编码的电影软件在家庭中最佳状态重放的 HOME THX 标准。不过一般符合 THX 标准的功放都是进口品牌，价值比较贵。国产功放中也有堂而皇之的印着 THX 的，但基本上是假冒产品。

（三）扬声器

在上面介绍过的音响部件中，扬声器是设计技巧、外型、大小和重量变化最多及价钱悬殊最大的一类。它是全套组合中的最后一环，负责将电子讯号变成声音讯号。这项工作如果要做到高度准确十分不易，所以扬声器的失真数值一直比其它器材高很多。单从此方面讲，似乎扬声器的技术跟不上时代，其实不然，许多扬声器再现的声音效果都令人满意，甚至于使人痴迷。这显示出尽管在数值上有不小的差异，但人耳却对某些频率的失真容忍很大。

在过去几十年，扬声器的设计虽然有不少创新概念及实用性的技术改良，但至今为止仍然是以几种基本的理论为依据，分为电动式、静电式、平面式和铝带式。其中以电动式的设计最为流行，大约占所有扬声器的 90%，但近年来略有下降趋势。

今日的电动式扬声器大部分采用两个或两个以上的驱动单元，构成二路或多路分音系统。许多人有一种错误的观念，以为分音越多越佳，如三路扬声器会优于二路。其实理想的全音域扬声器应该只用一个驱动单元，这样才能达到最佳的相位一致性和单点音源，避免分音点附近的声音不规则。但小型单元只适合播放高音，大型单元只适用于低音，所以采用两个或更多单元是没有选择余地的。

扬声器以基本的设计结构大致分为以下五类：低音反射式（Bass Reflex）、封闭式（Closed）、无限障隔式（Infinite Baffle）、传输线式（Transmission Line）、号角式（Horn）。

低音反射式又称透气式，在扬声器前面或后面有

一个或两个气管，作用是将低音单元后面的音波变成正相位，增强前面的低音输出。气管的直径和长度经准确设计可以达到需要的谐振频率，所以也叫调谐气管式。但不准确的气管可能引起音染和空气流动噪音，现在大部分扬声器都采用这种结构。

封闭式扬声器一般体积不大，主要是密封而完全不漏气，因此给低音单元的振膜提供了一个承托力以形成空气垫，由美国 AR 公司首创。

无限障隔式扬声器也是全封闭设计，但由于内容积较大，没有形成明显的空气垫作用。它只是将驱动单元后面的音波隔离，防止与前面的音波相抵消。

传输线式扬声器是最复杂的一种，必须准确计算扬声器内部传输线的长度，与设定的低音单元波长相配合。

号角式扬声器在低音单元的前面设置了一个喇叭口形状的结构，增强低频的输出。这种扬声器必须在强大功率的推动下才能发挥效力，多用于专业扬声器。

下面来谈谈目前扬声器的新动态：3D(三维空间)音响系统及家庭影院系统。

还是要从原理说起。

声源的指向性与它的发声频率有关，随着频率升高，指向性才逐渐明显。对于几十至几百赫的低频音而言，它的能量传送方式以扩散的方式来进行，指向性已毫不明显。所以，我们完全可以把低音单元从扬声器中分离出来，装入一两只柳条箱，放在家中的杂物堆里，在平淡中慢慢地体会低音的魅力，Just a joke。

3D 音响系统包括：一只低音扬声器、两只或更多中高音扬声器。由于中高音扬声器的“娇小”以及低音扬声器的“蠢笨”，好比地球与围绕它运行的卫星(反正也是人造的)，所以也有人称其曰：卫星式扬声器系统。

若说 3D 音响系统是小巫，那么大巫是……

若说 3D 音响系统是道士，那么大妖魔是……

家庭影院系统包括两只前置扬声器、一只中央扬声器、一到二只低音扬声器、二只或更多的环绕声扬声器。现在市面上比较不错的家庭影院系统大部分都符合 THX 标准。

我们在前面讲功放时也提到过 THX 标准，现在就简单地谈一下功放与扬声器匹配的问题。功放与扬声器的匹配，在一套组合音响中是十分麻烦的问题，因为生产功放的厂家有很多，生产扬声器的厂家也不少，不同的功放配不同的扬声器就会出不同的效果。但如果你不想专业搞音响的话，也不必太累去研究。

扬声器按体积可以分为两类：大的和小的，或者说是落地式和书架式；按地域可分为：欧洲风味和美洲风味。落地式扬声器低频较丰满，但对听音室的空间要求不小；书架式扬声器中高频较强，但由于体形，所以低频比较弱。欧洲扬声器比较细腻，注重于细节；美洲扬声器较为粗旷，注重于气势。

所以，如果以欧洲产功放去配欧洲产扬声器，你将会得到欧陆风情；如果以美洲功放去配美洲扬声器，也许你早已向往去西部开荒了。至于多少瓦输出的功放配多少瓦承载的扬声器，可以看看说明书。注意，如果你的机器上配有解压卡并且你打算配 3D 音响系统或家庭影院系统，最好选用 AV 功放，因为如果用 HI-FI 功放驱动多个扬声器，千军万马过双木桥的效果是可想而知了。

好了，现在再谈一下扬声器的摆位。

扬声器最好放在房间一边长度的三分之一或房间对角线的三分之一处，而且最好是聆听位置到音箱后面墙壁的三分之一处。两个扬声器中间的距离，等于从聆听位置到扬声器距离的 0.7 倍。至于高度吗，让扬声器高音单元的高度与人耳位置持平或略低些也无妨。内倾角最好自己去试，其中的乐趣让您自己慢慢体会。

其他还有一些细节，如果是封闭式书架扬声器，由于低频缺乏，应该离后面的墙壁近一些，可加强低频；如果是 3D 音响系统，应注意中高频扬声器的指向性。再者，注意扬声器是否具有磁屏蔽，以便掌握扬声器与显示器的距离。高级的扬声器基本没有防磁的，所以要远离电脑(特别是显示器)放置，如果线不够长，可以去音响商店专门定制长线。

最后，再说一下信号线。一般来说，信号线有提高和改变音质的功效，是提高音效品质的重要环节，所以，为了对得起你的器材也不要买劣制信号线。还有，左右信号线长度一致是保证立体声的条件之一。

三、音响与电脑的连接

到底为自己的电脑选择什么样的音响器材，主要视电脑上所装备的声音配件而定。如果加装的是一块二、三百元的声卡，那么有对百十来块钱的小扬声器即可；如果是一块 SB AWE32 和一台四倍速光驱，那就应有两、三千元的扬声器才能物尽其用。

在低价位的系统中，简单地将有源扬声器接在声卡上即可。而发烧级的组合中，要引入另带功放机的无源扬声器，因为将电源和扬声器结合绝对会影响音质，而专业的功放能有效地调节声音的各个组成部份，这就是为什么高级的声卡不带调音钮的原因。如果不想买昂贵的发烧级功放，可以用卡拉 OK 机或带功放的卡式录音机代替，对于没钱买功放的人来说，这可是个

多媒体电脑网络展望

广东 · 吴腾奇

作为世界电脑网络典范的INTERNET无人不晓，它横跨欧美大陆几乎覆盖了全世界。它已连接了1万多个网络和100多万台电脑，分布在40多个国家，大约有500万个最终用户。它已成为信息系统的骨架，其发挥的作用是不言而喻的。但是，它的主要业务仍然是传送正文(数字文字)，大量使用的是E-MAIL(电子邮件)。随着电脑应用的拓广，数字化音像技术的发展，网络传送的单一媒体信息已远不能满足人们日益增长的对多种信息媒体的需求。进入90年代以来，多媒体技术象雨后春笋般的在全球迅速发展，各大公司都投入了大量人力和物力开发多媒体产品，拓广多媒体应用的范围。但是大多数多媒体电脑和微机的多媒体升级套件，都基于CD-ROM的单机系统，而人们关心的是多媒体信息，长期梦寐以求的是多媒体信息的声、文、图像一体化信息的共享。当然，只有期待网络才能把分散的人群连成一个整体。只有实现了多媒体通讯，人们才能在遥远的山区随时查阅北京图书馆的声、文和图像资料；才能调用电子书刊和丰富多彩的影像资料；才能使地理上相距很远的医生们通过网络上的多媒体终端会诊疑难病症，讨论医疗方案；才能真正实现科学家们协同合作开展研究，使人们可以远程学习、工作和开展娱乐活动。近两年来，世界各国都非常重视多媒体通讯的研究、开发，高速局域网络100Mbps的双线Ethernet、光纤高速网FDDI和异步传输模式ATM及宽带ISDN已进入试验性阶段。著名的INTERNET去年开始试验音像多路对多路的传输。IETF(INTERNET工程任务小组)在去年举行会议时，就利用INTERNET网络以多路对多路传输方式把会议的发言发送至三大洲20个点，远方的与会者可以与主持人展开讨论，取得了可喜的成绩。这说明多媒体电脑网络势在必行。

一、多媒体网络是什么

多媒体电脑网络作为一种目前还不十分成熟的技术，尚难给出精确的定义。不过我们可以这样认为："凡是能实现多媒体通讯和共享多媒体资源的电脑网络叫做多媒体电脑网络。"它可以是局域网，也可为广域网，发展的趋势也可能会融为一体。

数字化的多媒体系统集多媒体信息的获取、存储、编辑和综合为一体，并运作在电脑网络上。网络上的任一站点都可共享网上的各种信息。自IBM于1991年10月推出它的首批多媒体个人电脑PS/2 Multimedia Model 57 SLC以来，MPC产品(Multimedia Personal Computer)迅速增长。所有这些MPC都有一些共同的特点，如拥有CD-ROM、数字音频能力、MIDI和高分辨率的视频图形能力等。MPC的软件基础是WINDOWS及一组支持标准功能的扩充软件。以此为基础的MPC可准确控制音频讯号的输入和输出，支持不同的数据传输速率，驱动外部电子音乐设备等MIDI部件。运作在MPC上的多媒体软件发展很快，如基于CD-ROM的电子出版物、信息咨询系统、各种多媒体数字及娱乐软件等。虽然MPC拥有存储容量较大的

好方案。它们的连接方式如下图所示。

无源扬声器←光　驱　　MIDI设备　无源扬声器

音频线　　MIDI端口　SEAKER OUT 有源扬声器

麦克风→MIC IN→输　入→　声　卡→　输　出→　LINE OUT

LINE IN　插　入　　功放机、卡拉OK机等

唱机、录音机等　电脑主机板　　无源扬声器

CD-ROM，但其存储量对于多媒体数据来说仍是远远不够的。对多媒体数据的图形、图像、语音、音乐等最典型的Audio和Video来说，一个600M的CD-ROM只能存储30秒的数字化电视图形或74分钟的高保真数字音乐。因此人们相继探索数据压缩技术，尤其是与图像及视频数据相关的压缩技术。目前已公布的国际标准有：用于静态图像压缩的JPEG(Joint Photographic Experts Group)标准，用于动态视频压缩的MPEG(Moving Picture Experts Group)标准等。

多媒体数据的获取途径甚多。如图形数据，我们可以用各种卡将电视或录像机的视频图像定格作为图形文件存入磁盘；可用一台直接与电脑相连的数字化摄像机，一台Camcormer及一块视频接收板制作；也可直接将彩色图片用扫描仪输入。又如动态视频，欲将完美的动态视频加入到电脑，最容易的方法是利用产生动态图像的外设，如录像带或视盘。当赋予电脑控制外部视频设备的功能时，就能迅速找到并显示所录下的材料的任何一段。视盘是随机存取装置，但小批量盘的制作成本相当高；录像带比视盘的制作成本低得多，为了获取满意的听觉效果，根据不同的应用需要，可在消费者级和昂贵的专业级设备间选择合适的类型。现在已有可能将高达8通道的HI-FI音乐录入普通音频磁带，在电脑的控制下播放。由于电脑的控制，音乐可与视频完全同步，且存入的数字音频可随机存取并编辑。

由此可见，为获得多媒体完美的效果而要付出的开销相当高，对个人消费者来说是太昂贵了。对在多个平台上使用相同数据的情况，如广告、电脑辅助教学、信息咨询等应用来说，各个平台都要付出这样高的开销以拥有相同的资源就很不经济。特别是在某些要共同对多媒体数据进行操作的情况下，如多人共同编辑多媒体文件，这时如果不连入电脑网络，这些功能就完全无法实现。所以多媒体技术与电脑网络技术的结合是必然的、必需的。那么是否存在这种可能性呢？且看下面的分析。

二、万事俱备，水到渠成

运作在网络环境下的多媒体系统由于能不受时地的限制使多个用户透明地共享网上的多媒体数据，特别是多个用户同时对一个数据文件进行编辑的功能，使多媒体技术有了更广泛的应用范围。目前WORD-PERFECT和MICROSOFT推出的字处理软件已允许用户通过LAN同时处理同一个文档，并且文档中除文本之外还可包括图形和声音。与普通的电脑网络相比，多媒体电脑网络由于庞大的数据交换量，需要更高的响应速度和数据传输速率。和一般的电脑网络一样，多媒体系统也是通过遵从ISO/OSI七层协议的高速局域网、公用网及各种网关、网桥透明地实现网内通讯、网间通讯甚至全球通讯的。

三、多媒体通讯

为简单起见，我们假设多媒体通讯包括音频、视频信息的交换和二进制数据结构的交换(文件交换)两方面。它们的传送方式包括以下两种：1. 同步通讯，主要在电路交换网络上的终端设备间交换的音频、视频信号。2. 异步通讯，主要在成组交换网络上的数字终端间交换的非实时数字数据。同步信息道的带宽应能满足人类分辨率的要求，而异步信息通讯由于数字数据可能包含文字、图形、音频和视频等多媒体文件的一部份而较难作出描述，所以实现多媒体通讯的宽带网络必须同时或混和提供同步通讯和异步通讯的功能。

对多媒体电脑通讯来说，只要求以异步传输式宽带交换技术为基础的宽带网络，并不要求音频和视频信号的实时同步传输。在局域网中，当前广泛使用的以太网、令牌网的速度虽能支持用户使用多媒体软件，但无法支持多个网络上的用户都使用多媒体软件。在广域网中，T1(1.54Mbps)线路虽能同时传送12路高质量视频信号，但对于多媒体应用来说，还远远不够。因此，针对这些矛盾，各标准组织、厂家正纷纷致力于研究高速网络协议，以满足多媒体应用的需要。目前已较成熟的局域网有ANSI的FDDI，广域网有CCITT的B-ISDN。

四、FDDI

作为ISO标准的FDDI(Fiber Distributed Data Interface)，实际上是一组关于100Mbps数据传输速率的光纤局域网络标准。FDDI使用限时令牌协议和成组交换服务。它由两个相互独立的顺序循环组成，一个为主环，另一个为备份环。其它主要特点包括：100Mbps数据传输速率；双环拓朴结构，环上站点最多可达500个，环长最长100km，站间距离最大2km；使用62.5/125mm直径、1300mm视窗的光纤光缆，LED发送，PIN接收。FDDI作为高速网络提供了分布式应用和图像传输所必需的足够带宽，并可作为更大的网络环境的基础。但FDDI仍有尚待发展之处，例如为继续使用现在的网络结构，FDDI应提供不同配置(如星型或总线型拓朴等)；另外现有网络与端终用户大都以铜芯电缆相连，而许多IEEE 802.3以太网使用细电缆或非屏蔽来获得FDDI服务。目前ANSI正研究双位线上



的FDDI，可望不久在铜芯电缆上实现FDDI功能。FDDI的扩展——FDDI-Ⅱ也已开始运作，它除了成组交换服务以外，还提供电路交换服务，即在FDDI的基础上增加了同步传送实时语音和图像数据的功能，以满足多媒体通讯的要求。

五、B-ISDN

ISDN为采用标准接口、支持较广范围传送类型和增值服务的公用数字网。它提供两种基本访问方式，即S0和S1。S0在144kbps线路上提供两个64kbps基本信息道和一个16kbps信息全信息道，使用现有电话线路；S1在四线2Mbps线路上提供30个64kbps基本信息道和一个64kbps信息道及一个64kbps信息全信息道。目前美国、日本专用网使用较多的是T1方式(1.5Mbps，23个64kbps基本信息道)。欧洲使用较多的是E1方式(2Mbps，30个64kbps基本信息道)，但各国正将遵从CCITT 1988年蓝皮书建议的标准ISDN用于商业用途，这样不同国家间ISDN的互连就会变得象十年前X.25公用成组交换网的互连一样简单了。ISDN允许对多个64kbps基本信息道综合访问，还提供精确同步的透明调整通道，已定义的有384kbps的HO，1.53Mbps的HIO及1.7220Mbps的H11通道。但还如前面所说，ISDN所能提供的速率对多媒体网络来说，仍远远不够。因此，CCITT在ISDN的基础上提出了B-ISDN。

光纤提供的高传输容量、低误码率广域传输和以综合方式来支持高速率技术，使满足现在及未来应用需求的高性能网络——B-ISDN的发展受到了全世界的关注。CCITT 1990年首次公布了基本B-ISDN试验网的标准，1992年6月公布了支持基本B-ISDN商业服务网的标准。现在已有几个B-ISDN试验网正在运作，以便在推出B-ISDN的商品前测试B-ISDN的性能是否满足高性能应用的需求，如美国North Carolina的VISTnet。B-ISDN的主要特点有：宽带和多媒体通讯能力，提供先进网络服务的智能网络功能，较高的可靠性等等。B-ISDN采用ATM(异步时分多路)技术，协议包括Physicallager、ATM Layer、Adaption Layer和Higher Layer，使用两种数据传输速率，155.52Mbps和622.30Mbps。B-ISDN的快速连接、高速数据传输、通讯时间的减少及费用的降低这些性能，使B-ISDN成为多媒体技术发展的一个有力保证。由此可见，建设多媒体电脑网络的条件业已具备，实现多媒体通讯和多媒体资源共享，充分发挥多媒体的潜在优势是非常自然的，完全可能的。

六、多媒体网络在行动

美国西部公司(U.S.WEST)目前公布了宏伟的计划：在未来5年中将在美国20个城市兴建新的多媒体网络，计划跨入交互式多媒体时代。首先，他们要耗资7.5亿美元，先在4个城市展开工作。两年内通过新的网络向科罗拉多州丹佛市30万户家庭提供服务。1995年年底前，美国西部公司希望开始兴建网络，向明尼亚波利的圣保罗地区29.2万家客户、俄勒冈州波特兰市13.2万客户及内布拉斯州奥马哈市6万户家庭提供服务。

美国西部公司计划目前向联邦交通委员会申请架设许可，其目标是要在1995年年底前为75万户家庭提供服务，而后每年增加50万户家庭。这样，这些电话消费者就可以拥有在家购物、玩交互式游戏和点播电影的服务。1995年春季，美国西部公司在内布拉斯加州奥马哈市向2500家客户试销首项多媒体服务。负责奥马哈市实验的美国西部公司研究总部总裁史密斯说，在未来两年内，每一个多媒体用户的服务接线费要花1400美元到1800美元，高于一般电话接线费的1200美元。纵然如此，他预期几年后接线费成本会降到1000美元且全部使用光纤电缆，可以负责大量的影像信号、交互式服务和传统电话通话。客户可以从电话公司购买电话服务或交互式服务，以及家庭影院的服务。

据悉，中国国内将在十二个城市营建IMX多媒体电脑网络。它由邮电部的实业发展公司负责承建，首期工程将首先在北京、上海、广州、沈阳等几个城市安装开通。该系统采用存储转发实时异步通讯技术，利用中国公用分组交换数据网(CHINAPAC)作为通讯基础网。由于采用的是世界最新的图文信息存储转发和数据压缩及集中发送技术，改变了时间和空间对人们获取信息的限制，具有较好的移动性和灵活性，费用比过去的电脑通讯网络要低廉。该系统提供的主要业务有：金融贸易商情、电子报刊、数据库系统的管理与查询、图文信息存储及转发、广告信息箱、订票系统、银行查帐系统等各种电脑讯息增值业务。另外，该系统具有很强的兼容性，可与电子邮件、EDI和多种电脑网络及其他信息服务系统互联，提供更广泛的信息服务。在不久的将来，相信可向用户提供使用方便、价格低廉的多媒体信息服务。

美国3COM公司公布了ATM交换技术发展路向和局域网交换技术。3COM公司宣布了其第三阶段“高性能可延展网络结构(High Performance Scalable Net-

working)"的科技策略，其中包括一项崭新的异步传输模式(ATM)交换技术。该公司同时公布将率先推出首批ATM交换产品，有关产品揉合了可延展ATM技术，并兼备局域交换技术卓越价格性能的优点。3COM的ATM交换式系列能以超值的售价，为用户提供优质的交换式性能服务。其中LINK SWITCH 2700以太网(ATM)工作组交换器在同类综合式ATM/以太网交换产品中，售价之低极具吸引力。至于CELLPLEX 7000 ATM校园主干交换器是3COM公司ATM解决方案的核心，能以远低于光纤分布式数据界面(FDDI)交换器式路由器等传统局域网之类产品的价格，大幅提升数据的通讯性能。而CELLPLEX 7200以太网/ATM部门交换器则揉合了CELLPLEX 7000及LINK SWITCH 2700的功能及优点，在单一底盘式机身内提供了两个不同级别的交换式应用效能。与此同时，3COM公司透露了多项先进产品面世的时间表，包括了SBUS及PCI ATM两款适配器卡。3COM更表示计划将ATM技术的强劲功能扩展至旗下的NET BUILDER路由器、LANPLEX交换器及LINK BUILDER MSH底盘式集线器。3COM现已为工商及学术机构提供ATM交换器产品，并计划在未来数年陆续正式大批付运有关产品。3COM之ATM产品推出时间表如下：1995年第一季：CELLPLEX 7000 ATM校园主干交换器；1995年第二季：LINK SWITCH 2700以太网/ATM工作组交换器(配备标准局域网模拟功能)、SBUS ATM适配器卡；1995年下半年度：CELLPLEX 7200以太网/ATM部门交换器、LANPLEX 2000 ATM UNI(用户网络界面)、LANPLEX 6000 ATM UNI、NET BUILDER Ⅱ ATM UNI、PCI ATM适配器卡、在LANBUILDER MSH集线器内增设的LAN/ATM交换式技术。3COM公司在以太网数据交换技术业内具有领导地位，配合该公司的高性能可定标网络策略，进一步增进3COM在交换式技术上的雄厚实力，巩固该公司在集线器及网络互联市场的发展地位。3COM公司还提供了扩展传输频宽的崭新产品。该公司宣布推出三重创新硬件及软件解决方案，为企业远程办公提供更具成本效益的广域网科技产品，增进了数据程序分类处理效能，促使信息中央化管理，让网络管理达到全面自动化的阶段。有关产品能与NOVELL的MULTIPROCAL ROUTER PLUS 2.X多协议规范路由器及其它采用IPXWAN路由器产品全面互相兼容。3COM新推出的一项高速V.35三重接口模组装置，能够有效削减广域网的操作成本和三重接口的密度。由于有关软件能支援非网状中帧继和拨号网络连接需求，有关结构可避免广域网络服务上涨的情况。全新产品亦为3COM公司的边际路由系统用户带来崭新的拨号连接功能，以及非网状中帧继支援，进一步成功削减了远程办公室网络互连的成本。连同3COM的NET BUILDER产品系列、LINK BUILDER FMS组合式集线器、ACCESS BUILDER远程系统装置、ETHERLINK并行任务适配器和3COM的TRANSCEND网络管理应用软件，3COM推出特为NET BUILDER Ⅱ路由器的全新V.35模组，增进了广域网的密度。该项模组能发挥三个接口共2048Mbps的速度，更在同一八槽口基盘装置中，将广域网接口量增加三倍，从旧有的8个接口增至24个。为了进一步精简网络管理工作，3COM设有TRANSCEND网络管理软件，协助客户在不同主要网络平台上简化及系统化地管理局域网络系统。现在由于TRANSCEND NET BUILDER MANAGER内的UNIX装置采用了UNIX工具、UNIX操作系统及DOS TFTP服务器，该项软件在影像及阵列档案的管理上能够发挥更大的灵活性和中央管理效能。用户甚至可以使用简单的ASCII文本编辑系统，自行编制全新的阵列档案参数。3COM为了确保网络在执行影像及阵列档案下载时的统一性，特别配备了双重影像闪速记忆支援。利用这项新的记忆体解决方案，网络管理人员能够保障档案运作的安全性，又能享有中央操控效能。3COM公司的远程通讯服务器名列前矛，它宣布推出ACCESS BUILDER 2000以太网络通讯服务器，以扩大ACCESS BUILDER系列产品的阵容。根据LANQUEST实验室一项基准评分显示，此远程通讯服务器的性能价格比较CISCO之2500服务器和SHIVA LAM ROVER/EPLUS服务器高出56%和65%，而在WINDOWS报告测试中要高出19%和9%。ACCESS BUILDER 2000以I960 RISC处理器为基础，其设计是利用特制的LED显示功能，使用户能快速观测到装置操作状况，达到简化管理程序的目的。它同时支持业内的保密系统，包括OSF/DCE、SECURITY DYNAMICS ACE SERVER、NOVELL BINDERY和NETWARE DIRECTORY SERVICES及第三方的保密产品。ACCESS BUILDER 2000支持115.2kbps的传输速度，为用户提供快速连接、最少阻延及最大高速运行功能，其高性能和低成本符合中小型企业需要。通过ACCESS BUILDER 2000，用户可以在远程地点，例如客户办公室、分行办事处和酒店房间，利用DOS、WINDOWS、MACINTOSH或UNIX拨号接驳企业系统，存取TCP/IP、NOVELL、NETWARE、MI-

CROSOFT LAN MANAGER、WINDOWS FOR WORKGROUPS、WINDOWS NT 和 APPLE TALK 上的服务器,并以局域网为基础应用系统。它也有助于用户将组合式路由器、集线器及交换器综合成为具有成本效益和延展效能的系统,以适用于以太网、令牌网、SNA 和光纤分布式数据界面(FDDI)环境,兼备将系统转移到 10 BASE-T 以太网或异步传输模式 ATM 等。

3COM 公司宣布正式付运首项快速以太网适配器卡产品,新产品名为 FAST ETHERLINK PCI 10/100 并行任务适配器,是 3COM 公司全线企业广域 100BASE-T 系列产品中的一员,主要针对客户对频宽的增长需求提供符合成本效益的途径,简易地升级引进高速网络技术。FAST ETHERLINK 适配器揉合了卓越的总线主控技术及 3COM 第三代以太网专利技术、并行任务,故能在性能表现上取得重大的突破。并行任务采用独特的程序,能在并行环境执行不同任务,成功地加快了数据传输速度,将整体适配器效率及性能表现提升至最高水平。FAST ETHERLINK PCI 10/100 适配器能确保用户无论在 10BASE-T 或 100BASE-T 规格下,均能享有最高的数据吞吐率。该项适配器已预留科技发展空间,待快速以太网技术成熟后,用户只需将适配器与 100BASE-T 集线器连接,便可轻易引进有关技术。在此过程中更可继续保留现有的高性能个人电脑及服务器,完全毋需更改其他软件、硬件配置。该产品的基本配置还包括一项自动感应 RJ45 连接器,能同时支援 10BASE-T 和 100BASE-T,免去用户额外添置交换连接器的麻烦。3COM 的 FAST ETHERLINK PCI 适配器卡是首项通用于不同 PCI 兼容机种的 PCI 网络适配器,可同时配合来自 COMPAQ、IBM 及 DELL 等电脑系统。FAST ETHERLINK 系列的并行任务 EISA 10/100 型号适配器已在 1995 年 4 月份开始付运。能在 CETEGORY5 非屏蔽双绞线上支援 100Mbps 传输。

美国 UB NETWORK 推出互动式多媒体商业应用系统。美国 UB 网络公司是著名的网络系统及管理工具供应商。为满足目前高带宽网络及网间互连技术的普及,以及桌上电脑系统对图像化应用软件的不断需求,推出了两款新产品:INTER WEB 和 INTER WORLD VR,是协助企业在 INTERNET 高带宽私人数据网络上开发及部署的多媒体商业系统。利用 INTER WEB 系统建立的 WEB 服务站为企业提供了灵活修订及高度精密的互动式应用系统,例如数据库存取及编列产品目录等,期间不需动用企业 MIS 部门的资源。INTER WORLD VR 是一套超仿真系统,支援三维多用户互动式应用,公司企业可通过此特定的超仿真环境,与客户进行业务往来活动。用户一经登记进入全球通讯网络,即可观看各种模拟的产品示范、各式培训及得到专门的支援服务。

香港电讯及 IBM 联合推出了主机电脑超高速光纤通讯服务。汇丰银行、香港电讯与 IBM 联合宣布,正式推出亚洲区内首项传输速度高达每秒 200 兆比特的电脑主机大型光纤通讯服务。全新的 FIBRELINE 服务由香港电讯及 IBM 携手发展,能提供相距二十公里的大型主机电脑高速信息互通效能。使用 FIBRELINE 服务,分布在不同地点的大型主机电脑能享有相等于一般直接相连的电脑硬件和周边设施的快速通讯效能,例如发挥电脑与磁盘或打印机等的相同传输速度。IBM 的 ENTER VRISE SYSTEMS CONNECTION 构架通过光纤电缆,提供高速多重串联渠道通讯服务,将 IBM 大型主机电脑与数据中心内的周边设施互相连接,而其传输速度更大幅超越一般铜金属电缆。汇丰银行是 FIBRELINE 的首家客户机构,率先采用该服务连接其数据处理总部及后勤支援中心,使后勤支援中心不断获取最新的数据,成为数据处理总部的后备资源。遇上数据处理总部发生紧急事故时,后勤支援中心的数据能马上接上,确保银行业务营运不受干扰。FIBRELINE 服务的光纤操控装置全部采用独立连接线路,并由香港电讯网络管理中心提供二十四小时监察服务。此外香港电讯亦为客户提供额外故障后勤电缆渠道,确保通讯运作完全不受干扰。

中国国家通讯社——新华社宣布其新华网现已全面投入服务。新华网为先进的全国性数据及信息网络,连接国内 30 多个新华分社,确保新闻专业人员能够将时事新闻快捷地发送到全球各大出版社、播音及电视机构。据新华社消息人士称,随着中国进一步开放经济门户,新华网会充当重要的角色。新华网采用先进的技巧,能够高速地收发详尽的经济、科技及金融信息,供国内及海外的客户及分社使用。新华社总部装设了 CISCO 7000 及 CISCO 4000 路由器,而 30 个分社则已安装 CISCO 4000 路由器,收发数据安全可靠。此外,新华社采用了这个 CISCO 通讯网络之后,就可将信息安全地传送至其专用的卫星网络。新华网的延伸性极高,可以按照增长情况,快捷简易地扩充网络结构,更符合多个协议标准,因此能够适用于各种不同的网络环境,包括同步传输模式、帧中继、以太网、令牌环及其他协议。

这个世界变化太快了，才过了个把月，又有一大批新节目问世，令我等GAME FAN应接不暇。硬盘上才装的节目还没上手，又要让位给新的游戏。1995年PC游戏的特点是精品多、数量大，与之相应的是PC GAME的爱好者日益增多。由于时间差及篇幅关系，笔者在前作中未能将一些新出的佳作一一尽列，在本文中将作详尽的叙述。在此需要说明的有两点：1. 文中对各个游戏的评论只代表个人的观点，各位玩友见仁见智，悉听尊便。2. 笔者只对已经面市的游戏进行评述，至于那些所谓的"即将推出"和"制作中"等诸如此类的游戏，一概不予理会。因为大家都知道宣传与实际往往相差很大，尤其在电脑界更是如此，与其以讹传讹或让众多玩友望梅止渴，还不如脚踏实地的好。好了，闲话少叙，言归正传。

'95PC风云之 GAME一族 Ⅱ

文/上海·王钰成　图/上海·WIND WANG

战略角色扮演游戏

回顾1995的PC GAME，感慨颇多，一年以前的现在，大部分的玩友还沉醉于《大富翁Ⅰ》和《俄罗斯方块》之中，而如今大容量光碟游戏已司空见惯，一些新的光碟节目甚至要数张碟片才能容纳，这其中的变化可谓翻天覆地。到1995年的下半年，更是佳作叠出、精彩纷呈的游戏丰收季，其中，三国游戏的霸主——光荣公司继《三国志Ⅳ威力加强版》后又推出力作《三国志英杰传》，是最令三国迷兴奋的。与以前光荣游戏不同的是，《三国志英杰传》在剧情模式中为RPG，在战斗模式时为SLG。故事描述了刘、关、张统一天下，消灭曹操的轰轰烈烈的英雄事迹。与一般RPG不同的是，在剧情模式中增加了一个提示系统，使玩者对下一步需要完成的任务和路线一清二楚，避免了以往RPG中常见的通病。出场人物的对白各具特色、性格鲜明，历史事件的安排有条不紊，道具的即时说明与多线路剧情模式都使《三国志英杰传》傲立于众多三国游戏中。如果要吹毛求疵的话，那就是到后期实在是太难了，如果不用些技术手段，要想过关无异于登天。例如长坂坡一战，为了掩护慢如牛爬的老百姓，"刘皇叔"把关、张、赵等所有家当都赔上了，战至最后只剩了孤家寡人，好不容易达成胜利条件，哪知下一关还要在不添一兵一卒的条件下，"掩护众乡亲脱离险境"！又如，最后的许昌大决战，曹兵多如牛毛，九十九级的五虎将也将无济于事，这时恐怕连诸葛孔明也只能求助于"GB大法"了。



桌上游戏

老牌的PC玩友大概不会忘记《大富翁Ⅰ》这个入门节目，当年它是多么地风光，时至今日还能在一些初级玩家或OFFICE小姐的硬盘上找到它。这些年陆续诞生了不少《大富翁Ⅰ》的"续貂之作"，如《富甲天下——三国篇》之类，水平明显不及。今年，台湾出了一款《欢乐幸福人》，以256色的漂亮画面加上独特的事件安排博得了玩家的青睐。最近又有《大富翁Ⅰ》的续作——《超级大富翁》面市，同样是256色的画面，同样是四人游戏，但从游戏的可玩性来看，比不上《欢乐幸福人》，甚至不及《大富翁Ⅰ》。它的主要缺点在于：在掷点时非要强迫玩家把三个电脑对手一一看完、角色移动太慢、游戏版图也太小、事件安排缺乏兴奋点等等，笔

者是硬着头皮才把它打完的。看来，今朝未必就胜往昔。桌面游戏迷唯一值得上手的，恐怕只有《魔鬼推销员》这个14兆的节目了。利用各种手段推销自己手中的商品、低进高出、积累财富是这个游戏的主基调，其中伴随着各种事件。它的趣味性较强，也体现了TAB游戏的几大要素，所不足的仍是速度太慢，慢在移动速度和掷点速度，让人总是有等待的感觉，但总体上还是一个不错的桌面游戏。



体育游戏

《95 冲击波(STRIKE 95)》是一款令体育迷激动不已的足球GAME。它采用类似于SFC的放大、缩小功能，在纵向的球场上随着控球队员的视点左冲右突，观众的欢呼在四周回响，那是多么令人兴奋啊！以前也有诸如《94 世界杯足球赛(FIFA 94)》之类的足球游戏，但大多不尽如人意，要么操作感不好，要么画面差强人意，而这款《STRIKE 95》则作了很大的改进，在比赛中特别注重仿真，各种配合都能打出来，也可以自行设计队伍，裁判的判罚更趋合理，震撼的现场效果也唯妙唯肖，不愧为时代华纳公司的作品。

动作游戏

笔者有几个"次世代朋友"(即只玩街机和次世代机的朋友)，他们所推崇的是象《虚拟战士(VR FIGHTER)》、《铁拳》、《环游美国》之类的动感游戏，对大部分是静态节目的PC GAME不屑一顾。如今PC上也出了一款具有次世代水平的VR格斗游戏《科幻战士(FX FIGHTER)》，着实令他们吃惊不小。《FX FIGHTER》容量不大，但制作精良，对多边形的处理十分顺畅，动感十足，动作设计也独具匠心，看得出是很动了一番脑筋。当然，与专业的次世代游戏机相比，《FX FIGHTER》在一些细节上仍有不足，如人物动作僵硬、速度较慢等。不过，《FX FIGHTER》开创了PC上VR格斗游戏的先河，相信不久就会有更好的FIGHTER让PC迷大过VR瘾的。

有很多朋友原是玩FC出身的，对那时的走红节目——《洛克人》系列一定记忆犹新，PC机上最近移植了日本原作的《洛克人X》，全部操作手法与游戏机的版本一模一样，MEGA MAN的形象仍是那么可爱，背景描绘细致人微，同时采用了双重背景，大大增加了立体感。可以说，《洛克人X》是一款移植度高、趣味性强的ACT类节目。

益智游戏

喜欢《俄罗斯方块》的玩友可以尝试一下日本的同类游戏《波，波(BUYO，BUYO)》(日文译音)，这是一个在日本知名度很高的GAME。一个个类似于水果冻(原谅笔者找不到更合适的形容词)的泡泡互相重叠、互相攻击，着实有趣，特别是在对战中，双方利用泡泡互相陷害、互相拆台，实在是变化多端。

动作角色扮演游戏

自《鬼屋魔影》系列走红以后，法国PSYGNOSIS公司也推出一个类似的GAME——《魔域迷踪(ECSTATICA)》。它的三维效果尤胜《鬼屋魔影》，人物造型丰满生动、动作幽默逼真、谜题别具一格。特别值得一提的是《魔域迷踪》的视点极为丰富，远景、中景、近景，镜头的推拉摇移颇具奥斯卡金牌摄影的风范。它的背景描绘更是艳丽精美，较之《鬼屋魔影》阴暗沉闷的风格令人愉悦。如果说《鬼屋魔影》是一个阴沉恐怖的恶梦的话，那么《魔域迷踪》就是一个明艳轻快的幻境。谜题方面它采用了不同于《鬼屋魔影》的设计，主人公有多种扮相，有些谜题令人忍俊不禁。游戏中常有令你感到意外的小动作出现，如主人公穿上一套白色的盔甲，一摇一摆地走在街道上，一不小心被石头绊倒，结果爬了半天也没爬起来；一个大妖怪举着大得夸张的大锤一下子砸将下来，差点把主人公砸散架了。这个游戏的设计者赋予游戏主角以人的灵性，使你觉得自己已经融入其中而不能自拔，这也是《魔域迷踪》高于《鬼屋魔影》的地方。作为1995年的GAME FAN，不可不玩《魔域迷踪》。

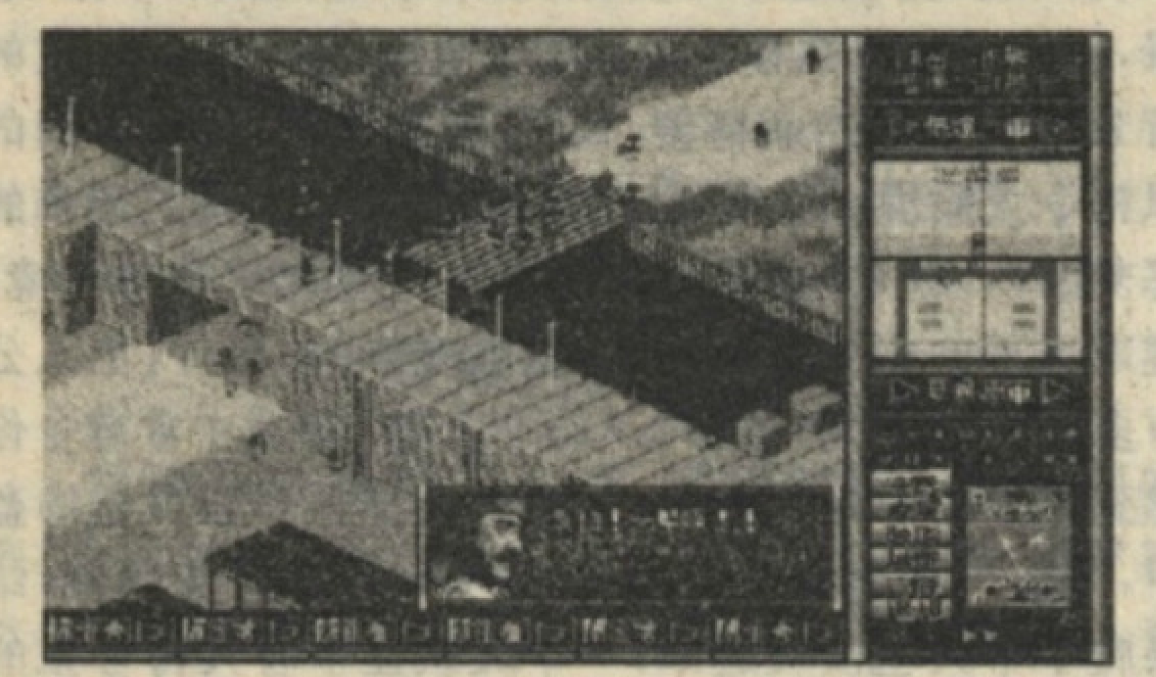
模拟游戏

模拟驾驶类节目笔者历来不热衷，主要是因为此类节目大多依靠键盘，各种功能键把键盘占得满满的，往往还没摸出个东南西北，飞机就被揍趴下了。可NOVA公司的《钢铁雄师》一改以往，一只MOUSE就能完成作战控制，对键盘的依赖降到了最低，用起来得心应手。游戏中出现的武器都确有其物，如M1A1坦克、

BMP-1 步兵战车等等，坦克内部也与实物别无二致，有以假乱真的感觉。在操作中它尽量方便玩家，采用自动瞄准、自动跟踪，从属坦克的控制运用 NOVA 擅长的自动运行，且 AI 人工智能相当高，有许多任务都可靠它们完成。战斗时它也继承了《超级卡曼契》的传统，可以呼叫本方的武装直升机和炮兵支援，尽管用处不大。另外，每个任务开始时，电脑都为你安排好了一条行进路线，不过以笔者的经验，这是一条"战栗航线"，你会在这条路上遭到数倍于己之敌的围攻，因此必需自行安排一条路线，即使绕弯子也要避开敌人的火力网。《钢铁雄师》的不足在于画面的解析度，即使是光碟版，地形景物的刻划仍嫌粗糙，活动目标与固定背景之间很容易成为一个色块混和体，这在一定程度上影响了整体水平，相信 NOVA 公司会在以后有所改进。

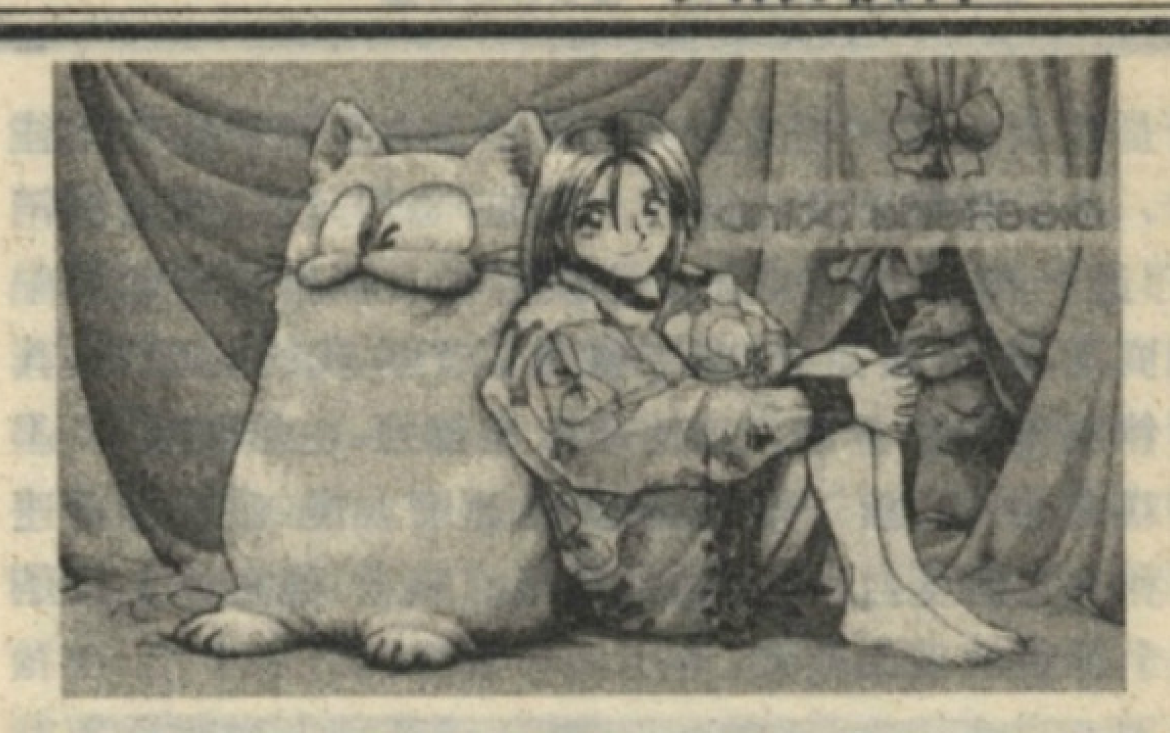
战略游戏

另一个三国游戏是《卧龙传——三国制霸之计》，此节目一改以往玩家当政的传统模式，让玩家扮演二号人物——军师，在内政、军事等方面出谋划策。整个游戏进程采用实时制，这对于习惯回合制的玩家可能很不适应，不过也挺刺激。在这个游戏中，城市之多实属少见，而且城与城之间的运输必需一个接一个地进



行，非常不便。战斗方面是《卧龙传》最大的问题所在，往往只见双方人马冲来冲去，也不知道仗是怎么打的，一会儿电脑就告诉你战斗结束了，整个一个蒙事！而且文官的作用被过份夸大，笔者曾派曹操手下一干猛将以数倍于敌的兵力猛攻只有一个陈登把守的小沛，却被陈登的三千兵马连败六次，简直不可思议。从整体水平来看，《卧龙传》明显不及《三国志英杰传》。

玩过《特勤机甲队》的朋友一定不少，一些人至今仍津津乐道。最近，续作《特勤机甲队Ⅱ》也已问世，续作中大幅度强化了音效和画面，增加了 3D 立体地图，使作战者一目了然。六名队员各具个性，各有专长。战斗时的画面给人耳目一新的感觉，特写镜头秉承了 PC-98 一贯的风格：细腻、艳丽、传神。战争迷们一定喜



欢这个节目。

《科学小飞侠》原是一部日本动画片，其 PC GAME 版日前面市，采用了 PC-98 中常见的文字推理形式，但没有采用受到好评的多线路、多结局方式，剧情以单线路发展，加上一定的战斗。整个游戏没有特别令人感到兴奋的地方，画面一般，容量也小（3 兆不到）。看在卡通片的面子上，动画迷们还是值得一试的。

题外话

今年台湾 PC GAME 界兴起一股 PC-98 汉化热，大量的 PC-98 游戏经汉化后推出，天堂鸟和华义国际是此道的热衷者。经他们汉化后推出的《特勤机甲队》系列、《阿曼尼斯传说Ⅱ》等游戏一直居于港、台排行榜的前几名。在众多汉化节目中，有像《银河英雄传说Ⅱ SP》、《超时空要塞》这样的大作，也有一些格调不高的节目。不过无论怎样，PC-98 系列游戏的短小精悍、画面的美艳绝伦、内涵的丰富多彩都很值得国内业界学习。

年终岁末，总想玩一些有一定内涵的大容量光碟游戏，市面上虽新游戏不少，但内容往往大同小异，不是《毁灭战士》式的胡砍乱杀，就是《银河飞将Ⅲ——虎之心》式的高容量、低趣味，无聊得很。似乎只有以下两款光碟游戏才称得上玩有所得，一是《马可·波罗》，它叙述了马可·波罗来到古老的中国，进入元朝大都进行贸易、政治活动的全过程。游戏采用电影扫描、全程语音、多线路、多分支。从这个游戏中我们可了解到当时的人文经济、历史文化，增长了不少见识。这比单纯打打杀杀或花上百兆的容量看一段 VCD 式的真人互动电影有益得多；另一个是微软制作的《模拟飞行(FLIGHT SIMULATOR)》。微软出品的游戏，品质自然不低，再者驾机翱游全球也是许多人的梦想，而微软的这款光碟游戏正圆了他们的飞天梦。在 README 中有世界各大机场的坐标，与真实的地点完全一样，简直可作为正式的飞行手册使用，视点也有多种，各种设备一应俱全，完全达到了虚拟现实的境界，就像广告上



写的"微软出品，必属佳作"。

林林总总说了那么多，总觉得意犹未尽。1995年PC业界发展得极快，作为其重要组成部分的PC游戏，也有了长足的进步，从磁盘到光碟，尤如大刀换火枪，完成了一个质的飞跃。遗憾的是在这个大潮中，大陆业界明显的落后了，姑且不论尖端的光碟，就是十分普通的磁盘游戏，也如凤毛麟角。具体情况笔者已在前作中有了详细的论述，这里不再赘述。需要指出的是，时值岁末，笔者走访了沪上几家电脑软件销售商，询问国产游戏的事宜。大部分销售商说从未听说过，少数表示有过耳闻，但未见过实物，只有一家拿出了一个制作得十分平庸的国产游戏，其内容之拙劣不值一提。看来，1995年的PC GAME世界是没有CHINA的份了。

现在电玩界有一种观点，即用次世代节目去与电脑的磁盘游戏或CD-ROM游戏作比较，然后列出一大堆数据来说明次世代机是如何如何了不起，电脑游戏是如何如何平庸。其实这是一种盲人摸象的近视说法，因为电脑不象次世代机那样是专为玩游戏而设计的，娱乐只是电脑众多功能的一个方面，电脑就好比是一艘航空母舰，是一个搭载各种部件、各种功能的大平台。以次世代机的专业对电脑的兼职，就好象让AC米兰队与北大校队同场竞技般的不公平。如论功能的高低、多寡，我看次世代机除了玩游戏，什么都干不了。比如本文是笔者用奔腾电脑撰写而成的，但从来没听说过某人用SATURN或PLAY STATION写了一篇文章。再说，次世代上的许多节目都是由电脑上移植而来的，象3DO上的《虎之心》，SATURN的《诞生》，PC-FX上的《卒业》等等。软件价格方面，《虎之心》美国售价约五十美元左右（四片），《杀人月》约九十美元（四片），而SATURN软件的普通售价（单片或双片）约为五千日元到一万日元不等（约合五十到一百美元），从价格上，电脑光碟又胜一筹。最后再比比兼容性，电脑的开放式结构决定了它升级的方便性，人们可以很简便地通过部件的添加来扩充它的机能，同时软件的向下兼容性，也决定了无论哪个级别的电脑都能使用市场上大部分流行软件，哪怕是速度慢如牛爬，但至少能用。而次世代机呢？不要说SATURN不能兼容PLAY STATION、3DO与PC-FX势不两立，就是SATURN与自家公司的MEGA-CD也是格格不入。次世代机软件的格式之混乱也堪称一绝，有用CD-ROM的、有用卡带的、有卡带和CD-ROM一起用的。各大公司都想做老大，都想垄断能给他们带来丰厚利润的次世代市场，其结果是消费者倒霉，只能跟着他们团团转，不断地换主机。笔者有位朋友，从FC起，换MD、SFC、MEGA-CD、3DO，最近又换了一台SATURN，才喘了一口气，可又听说ULTRA 64即将问世，看来还有他忙的了。所以说：尺有所长、寸有所短，若是矫枉过正、偏执一词，恐非客观。



用惯了光盘，深深感到CD-ROM的兼容性已成了大问题。同样一张光盘，在不同的CD-ROM上反应大不一样，有些读起来顺顺畅畅，有些眨了半天眼睛（指示灯）然后很沉痛地告诉你："NOT READING IN DRIVE X："。笔者曾试过不同牌号、不同接口的近十款CD-ROM，差异很大。在使用数据碟和回放VCD时，兼容性好的机器即使光碟上有明显的暇疵，也能正常工作；而差的机器稍不留神就会死机，搞得不好还得重新启动整个电脑。从用户反映和笔者自己的使用经验来看，一些名牌的CD-ROM在兼容性上还不及一些组装的或杂牌的（当然在总体质量上还是名牌的高出一筹）。近来颇为走红的四倍速光驱的兼容性比双倍速的要好一些。为了避免有"做广告"的嫌疑，我不能具体说那个牌号的光驱兼容性强，那个牌号的兼容性差，只能告诉大家一个选购CD-ROM的小诀窍：选购时多带几张不同内容、不同形式（如VCD、PHOTOCD、CD-R等等）的光盘，购机时进行试验，可以确认其兼容性。要注意：是要能运行起来，而不是简单地用"DIR"看到目录就行了，笔者曾遇到过看得出目录却不能运行的情况。如果时间不允许一个个试，也可以用"DIR/S/W"的方法快速检验，如果光驱碰到读不出的文件，马上就会暴露出来。

1995已经过去，她是令人兴奋的一年。从年初的《第七位访客》、奔腾，到岁末的《仙剑奇侠传》、WINDOWS 95，COMPUTER的世界发生了何等巨大的变化！那么，1996的PC王国又会有什么样的新进展，PC GAME FANS又会看到怎样精彩的游戏呢？笔者期待着1996再与您相会！SEE YOU NEXT TIME！BYE！

特别感谢倪胜同志对本文撰写的帮助。

图形工具软件集锦(五)

北京·范驰　朱燕川

今天我们的世界变得更加绚丽多彩，越来越多的功能强大、使用方便的图形图像软件为我们的创造力与想象力提供了最好的画板与颜料。MAC机统治的时代已经过去了，现在PC机上也能作出高质量、专业化的彩色印刷品。Aldus公司推出的FreeHand、Corel公司的CorelDRAW!、Adobe公司的Photoshop及Fractal Design Painter等等，它们全部都是在WINDOWS下使用，操作性与功能都非常強。

有关图形图像软件，本刊已介绍了不少，但到目前为止基本上还是一些小巧的实用软件，本期将介绍用于图像设计编辑的大型绘图软件：PhotoStyler、CorelDRAW!和Photoshop，还有许多其它的优秀绘图软件，如Micrografx Designer、Aldus FreeHand、Abode Illustrator以及动画制作软件3D Studio、Animator等等将在以后陆续介绍。

本期介绍的软件各有特色，PhotoStyler运行环境要求不高，速度快，打印方便；CorelDRAW!功能強大，除了修图功能外，还具有能与PageMaker相抗衡的排版功能；Photoshop不仅具有友好的界面，而且图像处理效果极佳，使用Photoshop，任何人都可轻易地享受到空前崭新的创造世界。

在介绍绘图工具之前，首先简单介绍一下图形学的发展史以及有关色彩的一点基础知识。

本文中计算机图形学的发展和PhotoStyler由范驰撰稿，其余由朱燕川撰稿。

计算机图形学的发展

1950年，第一台图形显示器作为美国MIT(麻省理工学院)旋风1号(whirlwind 1)计算机的附件诞生了。这个显示器用一个类似示波器所用的阴极射线管(CRT)来显示一些简单的图形。1958年，美国CALCOMP公司由联机的数字记录仪发展成滚筒式绘图仪，GERBER公司把数控机床发展成平板式绘图仪。由于硬件的限制，这些图形设备仅仅有输出功能。计算机图形学处于准备和酝酿时期，称为“被动”的图形学。到50年代末期，美国MIT实验室在“旋风”计算机上开发的SAGE空中防御系统，第一次使用了具有指挥和控制功能的CRT显示器，操作者可以用笔在屏幕上指出被确定的目标。与此同时，类似的技术在设计和生产过程中也陆续得到了应用，它预示着交互式图形生成技术的诞生。

1962年，美国MIT林肯实验室的Ivan. E. Sntherland发表了一篇题为“Sketchpad：一个一机通信的图形系统”的博士论文，在文中首次提出了“Computer Graphics”这个术语，并证明交互式计算机图形学是一个可行的、有用的研究领域，从而确立了计算机图形学作为一个崭新的科学分支的独立地位。60年代中期，美国MIT、通用汽车公司、贝尔实验室和洛克希德飞机公司开展了计算机图形学的大规模研究，英国的剑桥大学也开始了这方面的工作，使得计算机图形学进入了迅速发展并得到广泛应用的时期。

从70年代起，计算机图形学得到了进一步发展。交互式的图形系统在许多国家得到广泛运用，新的、更加完备的图形系统不断被研制出来。从硬件来说，60年代中期出现的是随机扫描的显示器，代价大、不利于普及。60年代后期出现了存储管式显示器，不但价格低廉，而且分辨率高，可以实现一些简单的图形交互处理。70年代中期，廉价的固体电路随机存储器出现，使得人们可以采用电视技术的光栅扫描图形显示器。它的出现使计算机图形生成技术和现有的电视技术相衔接，图形更加形象逼真，易于推广和使用。此外，还出现了许多不同类型的图形输入设备，比如操纵杆、轨迹球、鼠标、拇指轮、叉丝、扫描仪等图形定位和拾取装置。近年来，全电子式坐标数字化仪也得到了广泛运用。从软件上来说，各种计算机图形软件系统纷纷出现，使得计算机图形学朝着通用、高级、与设备无关的方向发展。概括起来，这些图形系统有以下几种类型：

1. 用现有的某种高级语言写成的程序包。用户使用时按高级语言的规定调用所需要的子程序生成各种图形。这种类型的软件对硬件无特别要求，便于移植和推广，但执行速度较慢、效率较低。

2. 将某一种高级语言的功能加以扩充，使其具有



图形生成功能。这种软件实现起来工作量较大，且不可移植，但系统简练、紧凑、执行速度快。

3.专用的图形生成语言。对于某一种类型的设备，可以配置专用的图形生成语言。不但功能强，而且执行速度快。但开发工作量大，且难于移植。

值得一提的是，近年来许多软件公司更进一步制作出一些绘图的工具平台供用户使用，使计算机作图变得极为简单易学。这些软件包不但能够绘出一、二维图形，对于立体图甚至于动画也能够处理自如。比如现在流行的3D Studio、CorelDRAW!、Animator等，功能强大、操作简单，成为图形设计者不可缺少的工具。

目前，计算机图形学的主要应用领域有：

1.计算机辅助设计(CAD)和计算机辅助制造(CAM)。这是一个最广泛、活跃的应用领域。计算机图形学被用来进行建筑工程、机械结构和部件等的设计，包括设计发电厂、化工厂、汽车车身、飞机或船舶的外形以及电子线路或器件等等。

2.科学、技术及事务管理中的交互式绘图。可以用来绘制数学、物理或表示经济信息的各类二、三维图表。

3.绘制勘探、测量图形。

4.系统模拟及动画制作。利用计算机来产生物体随时间变化的图形已经越来越普遍了。这种模拟不但可以提供逼真的场景画面和可靠的数据，而且还为用户提供了真正安全、迅速而又极为低廉的试验条件和比较、存贮资料的手段。

此外，对于过程控制、办公室自动化、艺术商业设计、计算机辅助教学等计算机图形学也都有着重要的作用。在医疗、农业生产、服装、刑事侦破方面的应用也是方兴未艾，有人还提出在程序运行过程中显示数据结构变化的图形系统，从而为计算机辅助软件开发作出了新的尝试。

总之，计算机图形学的应用是非常广泛的，随着计算机和各种图形终端的发展以及各种图形软件的不断开发，其前景将会更加引人入胜。

色彩的一点基础知识

颜色是激发人感情的重要因素，一个错误的颜色会导致我们所表达的概念出现偏差。在所有的图形图像软件中，几乎都用到了以下几种颜色模式。

1.RGB色光模式

RGB是源于自然界光线照在物体上被物质吸收或反射后反映出的色彩。它们由红R(RED)、绿G(GREEN)、蓝B(BLUE)三种基色组成，是通过电子束打在监视器上的磷光材料而发出的。与自然界的色彩不同，自然界物质是靠吸收反射光波中的不同波长来产生颜色，比如白色物体就是将光波全部反射，物体将光波全面吸收就会产生黑色。

2.CMYK色料模式

CMYK与RGB相反，它是在输出图像时使用的，因打印纸不会发光，所以这种模式是通过减少光线来产生颜色的。当我们要输出一幅图像时，就必须用CMYK来产生颜色：青C(CYAN)、洋红M(MAGENTA)、黄Y(YELLOW)、黑K(BLACK)(不用B是因为B可用来表示蓝色BLUE)。

3.HSB模式

HSB是一种符合人类对颜色的感觉的调色模式。H(HUE)是色泽、S(SATURATION)饱和度、B(BRIGHTNESS)亮度，这与我们家中彩电的调色方式很相似，因为人眼从来没有RGB、CMYK的模式，只是从物体透过或反射的光波、物体的灰度大小及颜色中光的强弱来识别一种色彩的。

4.LAB模式

Lab模式是由CIE(Centre Internationale dEclairage)制订的标准。这是国际上接受的所有颜色度量的标准。Lab模式用数学定义颜色值，是设备无关的，即颜色不随显示器或打印机而改变。

5.索引色(INDEXED COLOR)模式

索引色模式是在能够表现的颜色数目中选取颜色来作为调色板。如8位索引色图像是从16M色中选取256色作为调色板。

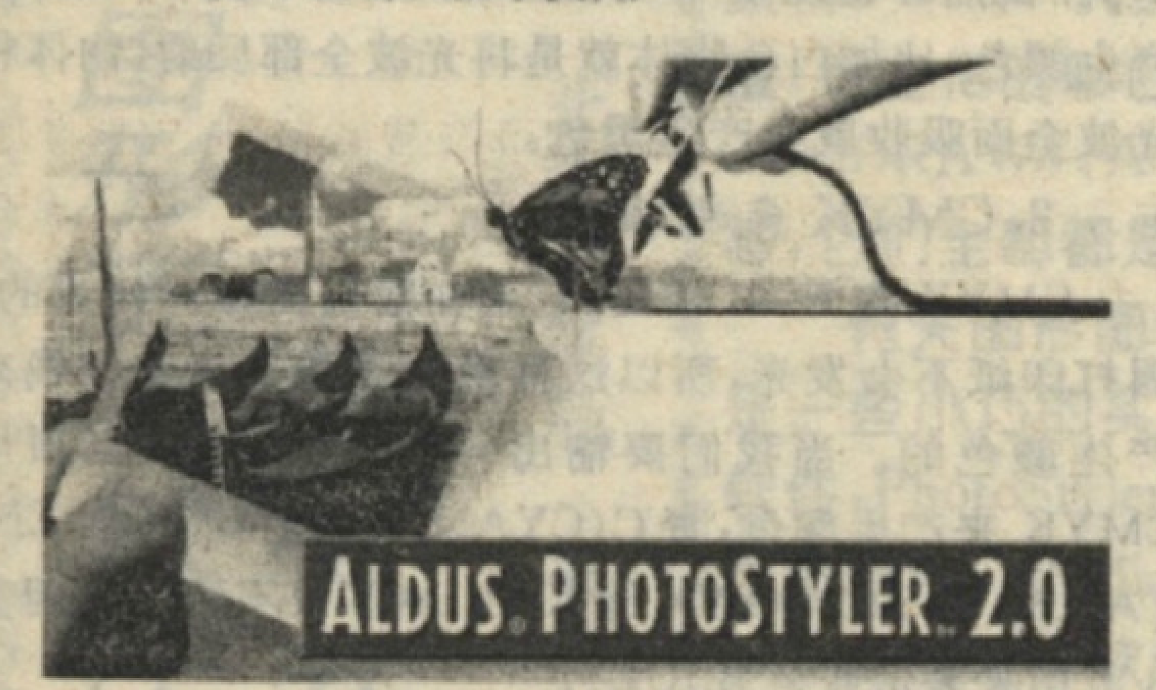
这几种颜色模式被广泛应用，了解它们所代表的意义我们就可以为自己的作品调出准确的色彩来表达自己的概念。除了这几种颜色模式外，还有灰度模式等。

PhotoStyler

PhotoStyler是Aldus Corporation所推出的图像设计、编辑软件，它以其精确、小巧、实用而抢占了图像处理方面的相当一部分市场。诚然，PhotoStyler不如Picture Publisher，但它以自己的优点——图像处理简洁、使用方便、快速等赢得了客户的信赖，并在非专业人士的心目中占据一定地位而逐步普及开来。

PhotoStyler的历史比较短，在国内比较流行的是PhotoStyler 2.0版。运行PhotoStyler所需软件、硬件

要求不是很高。软件方面:DOS 5.0 或更高版本,WINDOWS 3.1(最好为 256 色以上的显示驱动);在硬件方面:4M 就可运行,最好使用 8M。



对于一个图形编辑、设计软件来说,最主要的两个部分便是绘图以及修改。在这两个方面 PhotoStyler 均提供了强大的工具以及方便的使用方法。在绘图方面,PhotoStyler 具有画笔、喷筒、橡皮、剪刀等一系列必需的工具,能够方便地画出中空/内实的方、圆、椭圆以及直线、曲线、折线等,这些都与一般的绘图软件类似,无庸细述。使人赞不绝口的则是 PhotoStyler 的图形修饰功能,它几乎提供了所有"可能"的功能,套一句 Macintosh(麦金托什)的广告词就是:"您当然随心所欲"。剪接、光线调节、对比度调节、颜色调节、图形的"尖锐"与"模糊"滤色等等,合理地使用,您可以把某人的头像移到另一人的脖子上而不显丝毫破绽(流传甚广的某明星写真照片应是采用此种技术加工而成),亦可以把两个人的照片做成一个头像。据说,TIME 上发表过的一张既象戈尔巴乔夫又酷似里根的照片便是用 PhotoStyler 对上述二人的照片结合加以处理而成的。

不仅如此,PhotoStyler 由于支持丰富的图像格式(对时下流行的图像格式几乎全部支持,包括:BMP、RLE、PIC、PCX、GIF、TIF 以及 JPG 等等),亦可以做为一个 WINDOWS 系统下的图像浏览以及管理软件。PhotoStyler 具有相当快的解码显示速度以及经过优化的磁盘存取功能,加上同时可开多个窗口的优点,相当轻松地比过了 DOS 下的一些图像浏览以及管理软件,例如 CSHOW,VPIC、CVIEW 等等。而与 Photoshop 等比较,则又在速度上占据了较大的优势,当然是您首选的 WINDOWS 下的图像管理软件。

当然 PhotoStyler 也没有忘记作为图形编辑软件所应当具有的功能——打印。PhotoStyler 以其丰富的打印效果赢得用户赞赏。它具有各种选项,如色彩分离、色调的设置,并可以用黑白模式打印彩色图画,使您没有彩打一样可以打出高质量的画面。

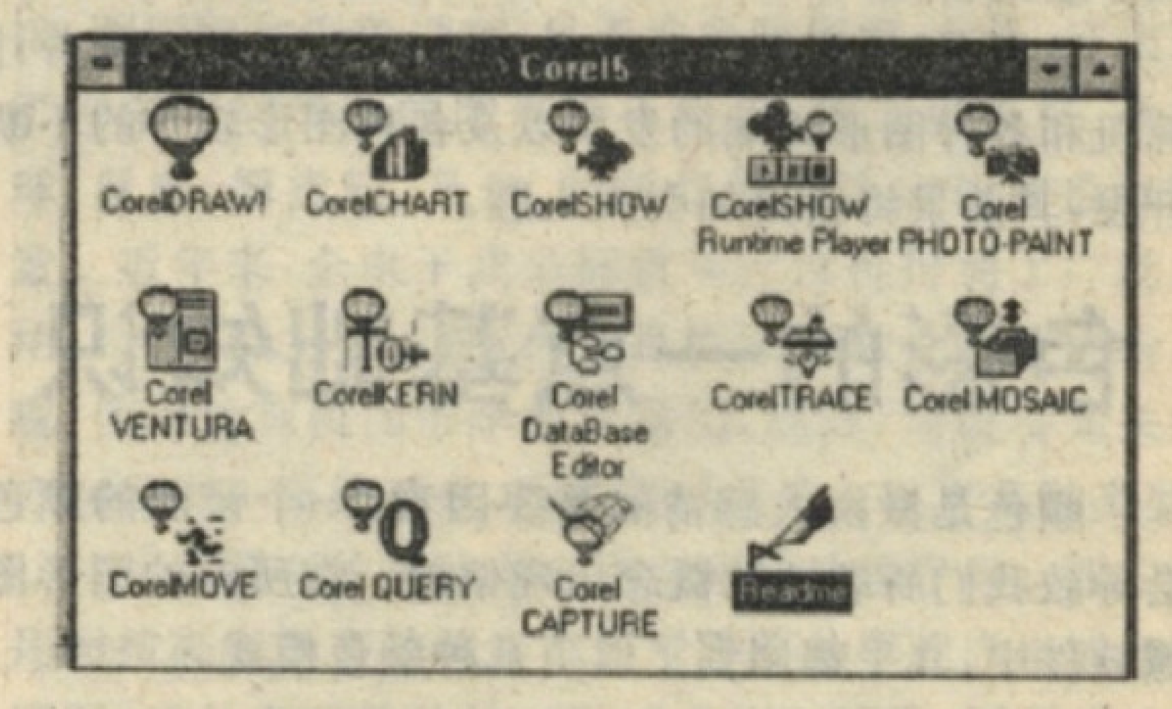
说到这里,您是不是也跃跃欲试,想见识一下 PhotoStyler 的强大功能呢?一旦您使用过 PhotoStyler,便会最终喜欢上它。

CorelDRAW!

从 1989 年 1 月开始,CorelDRAW! 就变成了 PC 机上最有实力的图形软件。为什么 CorelDRAW! 会在业界倍受赞扬和令人注目呢?非常简单,因为目前没有任何一家软件公司能提供如此强有力的工具,例如文本操作、自动追踪、色彩分离及丰富的特殊效果。而这一切都被集中在一个单一的软件包中。由于 CorelDRAW! 5.0 中新增加了 VENTURA,使其真正成为一个 PC 机上的桌面出版系统。

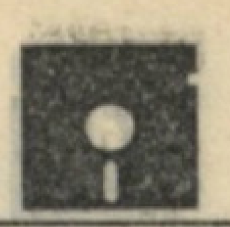
笔者从 1993 年开始接触 CorelDRAW!,当时是 CorelDRAW! 2.0 版,可用它输出的广告画就已十分容易和精美。拿这套 CorelDRAW! 2.0 版在一台 386 机上用了近 1 小时把 12 张盘装入并启动后,调出一张图来当时就感到自己已无法摆脱它了。其图像的色彩数,在仅有 256 种时,就已经非常细腻。强大的工具和丰富的预制图形,可以令您感到在它面前,唯一缺乏的仅有你的想象力。当时由于硬件的限制,CorelDRAW! 的色彩只能达到 256 色,速度也非常慢,有时为了等待一次着色要两、三分钟,不过它在等待时的漏沙钟与 WINDOWS 的不同,已经是真正的漏沙了,钟内的沙粒流动都清晰可见。

不久 Corel 公司推出了 4.0 版,增加了很多功能,但由于程序有缺陷,未被用户接受。为此 Corel 公司在 1994 年又推出当今世界上最完整的专业级图形软件 CorelDRAW! 5.0 版,CorelDRAW! 5.0 不仅能支持 OLE 2.0,并且新增加了色彩管理功能和 VENTURA,而且整体较前版有了很大改进,去掉了 4.0 版中令人讨厌的小毛病。



一、功能简介

CorelDRAW! 5.0 提供了多种工具:



1. CorelDRAW！是一个完整的图形程序，具有十分强大的工具和色彩管理功能，有8种特殊效果。提供超过5000种的预定图形，并可将自己建立的图形放入预设栏中，再次使用时只须用鼠标一拖即可。

2. CorelCHART可以建立给人印象深刻的包括气泡图、甘特图在内的11种图表和预算表，并有一个16384列×256行的图表预算程序，可以在表中注明所存数据类型，并确定它是图表中的哪一部分，是标题还是图片。

3. CorelSHOW！可以将图表、图像和其他应用程序组合成一个活动的简报，两个画面切换时，你甚至可以选淡出淡入、变焦、向上划出等特技效果。

4. CorelPHOTO-PAINT对照片进行处理，可引入多种图形格式文件，支持多种扫描仪，其中工具多得令人眼花缭乱，假如您想制作一张在月球的像片，只要有一张您自己的像片和月球的图片即能达到目的。

5. CorelCAPTURE可进行屏幕图形捕捉。

6. CorelVENTURA足以同PAGEMAKER这种“重量级选手”相抗衡。它提供了令人振奋的彩色打印、版面控制和数据管理。

7. CorelMOVE使你可以自己制作一段动画，并放入你的DEMO中，来一个The Lionking如何？

8. CorelMOSAIC。在你作图时，常常要将一些已经完成的图形连进来，在长长的目录单中，查找文件是十分令人头痛的。现在有了MOSAIC，它可以把多达8000多种不同格式存储的图形显示出来，当选定某一文件时，只需按一下鼠标就行了。

9. CorelRACE可以将点阵的图像向量化，这样无论我们打印多大的图都不会有锯齿了，并且速度如飞。

10. CorelQUERY。当你在作一份年终报表时，需要从FOXBASE中调一份数据时，你会想起QUERY，它支持ODBC（WINDOWS提供的开放式数据库接口）。

CorelDRAW！是在WINDOWS下最佳的图形软件，它所包含的强大工具，可使其胜任桌面出版和广告制作的工作，使我们可在PC机上同样制作出精美的广告画。

CorelDRAW！5.0版给笔者最深的感觉是它的特殊效果，其中有封套、立体化、包络线、滤镜等。

修改一个物件的外形时，我们可以用工具来修改节点和控制点，但需要对一组物体作变动时，我们就要用到封套了。它可把一组物体包络起来，在改变包络线时，对一组物体外形都可以改变，一共有四种方法来做这种改变。

立体化是十分常用的，不过应注意在整体布局上的搭配，CorelDRAW！可以通过给出一个控制点，用鼠标移动控制点，就可以改变物体立体化的方向及深度，并提供预设的主体模型及三种光源等多项控制选择。

值得一提的是，CorelDRAW！提供的POWERLINE，用它制作线条仿佛是用真的毛笔或刻刀在作画。也就是在作画时，你可以使一部分重一些，一部分轻一点，如齐白石老先生画的虾须子。POWERLINE给我们提供了一个在毫无弹性和灵气的鼠标板上做出可以像用传统画具画出的那样乱真的作品的机会。这不正是电脑绘画的最高境界吗？

滤镜可以使你的作品更加真实，你可以画一张放在玻璃板下的好友像片，一个绝对强劲的工具，恰当使用，可使广告卓然出众。

二、汉字处理

由于CorelDRAW！是一个单字节软件，在处理汉字时就会出现乱码，在中文WINDOWS下用文本输入方式直接输入双字节中文是不行的，那么怎么解决呢？

1. 用中文之星2.0或四通利方多元支持环境中的单字节输入。

2. 用应用程序TXT2DXF等将要输入的文字转换成AUTOCAD的DXF格式，再用CorelDRAW！引入后使用。不过在转换时，不要去掉汉字交叉线，否则在CorelDRAW！中就无法正确出色，并且在单个汉字引入后一定要用全组(GROUP)，否则在移动时有的笔划走了，有的还留在老地方。

三、色彩控制

CorelDRAW！提供的色彩控制功能也非常丰富，仅在色板对话栏中，已提供给我们9种色板，其中包括CMYK（印刷四原色）、RGB（红、绿、蓝）、HSB（色泽、饱和度、明亮度）以及多阶灰度控制。它给我们提供了超过700种特殊色，如果变换色板，其色彩数是无法计算的，并且可以加入浓淡效果。我们可以建立自己的印刷四原色，以确保我们自己的打印机能最佳地还原色彩。有了自己的色彩表，在用多种色彩作图时对我们的帮助是十分大的，色彩在CorelDRAW！中已不再是个令人头痛的事了。由于CorelDRAW！5.0的功能繁多、程序量大，所以也有缺陷。如有时在作图时，会留下控制点，只有当屏幕刷新时，才会消失。不过稳定性比CorelDRAW！4.0可大大增强了。毕竟瑕不掩玉，Corel公司以其智慧和汗水的凝结再次向业界提出挑战，并巩固了自己在PC图形软件上的霸主地位。

四、在 WINDOWS 95 下运行

CorelDRAW！5.0 在 WINDOWS 95 下运行的效果与在 WINDOWS 3.1 下完全一致，笔者推荐在 WINDOWS 95 下运行，因为 WINDOWS 95 的防崩溃体系可保证 CorelDRAW！运行更加稳定、安全。

五、后记

由于篇幅有限，本文只能简短地介绍 CorelDRAW！5.0 的特点和新增功能，未能详细展示 CorelDRAW！5.0 的魅力，只希望以此文能将 CorelDRAW！5.0 初步介绍给更多的计算机绘图爱好者。

在本文即将完成时，Corel 公司推出了 CorelDRAW！6.0，在 WINDOWS 95 下使用时其图形重绘及着色速度大大提高，界面也做了调整，一些原来要从菜单中选择的功能现在被做成图标放在屏幕下方，使用起来更加方便。Corel 公司紧跟操作系统的发展，代码全部用 32 位重写，把计算机绘图再度推向一个新高峰！

Photoshop

Adobe 公司的 Photoshop 是用来对数字化图像进行绘制、修版、剪切或校正，并输出到不同设备，形成彩色或黑白印刷品的大型绘图软件。





Adobe Photoshop 3.0

Seetharaman Narayanan, Dave Corboy, Marshall Spight
Thomas Knoll, Mark Hamburg, Kevin Johnston, Zalman Stern, Sean Parent
Douglas K. Olson, Bryan Lamkin, Paul Holland, John Leddy, Russell Brown

Photoshop 为我们提供了真实的光学图像、美妙的设计、丰富的图案与色彩混合。它可以把北京的故宫搬到内蒙草原上，会使一个牧民拿着这张照片回家对他的孩子说："明天，我带你们去看一看我们旗新建的微缩景园。"这一切都是 Photoshop 的一个魔术，它把世界带入一个充满新鲜又令人惊叹的电子图像梦幻中。

Photoshop 与 Adobe Illustrator、FreeHand、CorelDRAW！这样的绘图软件不同。它们是通过线条来制作图形的，用户的每一个图形与字母都是以一个对象存在，每一个对象之间是独立的，你可以移动或改变一个对象的大小、形状。而 Photoshop 是一张画布，我们在上面绘画要如同一个画家一样思考，颜色与图形都是画在电子画布上的，它们被创建后就被嵌在背景上了，换句话说，如果我们要删除掉一个图像就必须用背景色来把它覆盖掉，要移动它就必须把它切割出来移动到别处，覆盖其它的像素。这样看来很独特，但你一但用会 Photoshop，就会自然而然地喜欢上这一点。

在 20 世纪 80 年代中期，Michigan 大学的一位研究生 Thomas Kaou 编制了一个在 Macintosh plus 机上显示不同图形文件的程序，就是今天 Photoshop 的最原始程序。Adobe 公司将程序员们组织在一起协同研究，终于制成了今天的 Photoshop。

今天世界上许多著名的出版公司都使用 Photoshop 来为自己制作出高质量的照片和印刷品，现在你手中《大众软件》的封面、封底，许多内容就是用 Photoshop 生成的，是不是已经体会到 Photoshop 的魔力了。那就让我们进入这精彩的电子图像世界吧！

一、系统要求

Photoshop 对机器硬件的最低要求是：

* 386 机型；
* 8M 内存；
* WINDOWS 3.1；
* 20M 自由硬盘空间。

Photoshop 是一个非常迷人的程序，要充分利用它，我们当然要赋予它更大的马力。

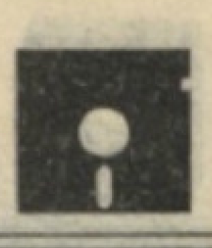
二、主要特点

Photoshop 提供了丰富的工具，包括并大大超过了传统暗房洗印技术。每一个工具，都以图标出现在工具栏中，并且可以通过一个弹出的小窗口来随时调整各个工具的指标，这使我们在使用时更加灵活方便。Photoshop 还具有强大的图像编辑工具，在对照片修改时，给你最抢手的工具及种类繁多的滤光器，为图像修理造就了一个完美的画室。

Photoshop 支持 23 种文件输入格式及 16 种输出格式，覆盖了全部常用图形格式。

数字化图像是 Photoshop 的核心部分，因 Photoshop 对图像扫描提供了丰富的控制，你可以通过插值来改变图像大小，将彩色扫描图像利用阈值变成黑白图像等多种方法建立的复杂精美的数字化图像。

Photoshop 可以快速、准确的转换图像模式，以配合不同的印刷。它提供了八种模式，可使你的作品输出到多种设备上适应各种印刷方式。



三、着色工具

在 Photoshop 中工作时我们常用的是着色工具。着色工具包括常见的画笔、橡皮、颜料桶、喷枪、刷子等。这些工具大家都很熟悉了，但 Photoshop 提供给我们更大的自由度，可以随意控制透明度、笔的尺寸及笔的硬度。最妙的是，任何一个数字化图像都可以被定义成一个刷子，这样，当我们要重复画某些图像时就可以把它做成刷子，可随意变色。

四、图像编辑工具

Photoshop 的真正魔力在于图像编辑工具，当你需要光学修版时，你会发现它们就象是明白你的心思的精灵，精确、完美地执行你的想法。

图像编辑工具有 Dodge（变亮）、Burn（变黑）、Sponge（海绵）、Blur（模糊化）、Sharpen（锐化）、Smudge（波纹）、Rubber Stamp（橡皮印）等等。

Dodge 和 Burn 用来调整图像曝光度的，比如一张午后的逆光照，背景过亮了，可用 Burn 工具来把它变得像一张黄昏时分的照片。Dodge 的作用与 Burn 正相反。

Sponge 可以改变图像的饱和度，如果颜色太扎眼的话，可用 Sponge 来调整到看起来适合的状态，或者色彩苍白无力时，也可用 Sponge 来使它饱满丰富。

Blur 与 Sharpen 用来调整图像解晰度，Blur 可以用来使一个一个独立的物体融入背景中，仿佛它就是该在那儿的。Sharpen 能把模糊、远离的物体拉近，突出它在画面中的地位。Smudge 就象是用手指画画一样，产生拖动的效果，使图像是一幅水彩画。

Rubber Stamp 给了我们一个超级复印工具，它通过在图像中定义一个点，然后移动到别处，这样你移动鼠标，在原来定义处的坐标随着现在鼠标位置做相对运动，并且把定义处的图像完整地复制到鼠标所在位置。这样在修改一幅有缺陷的画时，它就十分方便，并且补出来的图像天衣无缝。比如有一张不错的飞行照片，可唯独照进去了几根电线，用 Rubber Stamp 把别处的天空复制过来覆盖电线，电线就永远消失了，就象它们从不存在一样。

使用这些工具可以完成大部分的工作，它们在使用时可以通过用 ALT、CTRL、SHIFT、SPACE BAR 键来改变成不同的模式。一般是 ALT 用来切换到颜色捡取或变换工具，CTRL + SPACE BAR 放大、SHIFT 按角度作图等。

五、过滤器

在图像处理上，Photoshop 还有一个过滤器，它是通过复杂的数学算法来产生各种特殊效果的，可以生成逼真的云彩、水波、浮雕等。在 Pluging（插入）这种方式下，可以获得第三方软件商开发的多种过滤器，甚至自己设计算法创造出新的过滤器。尽管过滤器提供了诸多效果，但在创作时，基本的工具才是最能实现我们想法的途径。用简单的工具同样可创造出精美绝伦的图像。

在使用这些工具时，你有时会对早已熟悉的鼠标感到不胜惊奇，Photoshop 把它变成一个精灵，有时是那么含蓄，有时又是那么豪放，有时又是那么调皮，这不都是 PhotoShop 的魔力所在吗？

六、汉字处理

Photoshop 同 CorelDRAW！等图型图像工具一样，都是单字节的，汉字无法直接输入，必须经过转换后再进行编排。可以用笔者在 CorelDRAW！中介绍的方法输入，也可以用 WINDOWS 中文版的画笔输入汉字后存成 BMP 格式，再由 Photoshop 打开。注意 WINDOWS 里的 PCX 格式不能被 Photoshop 识别。

由于 Photoshop 处理图像时，需占用大量内存及使用大量色彩，所以内存必须要 8M 以上，最好有 16M 或更多。这样，机器配置与内存管理就显得非常重要。关于内存配置方面的文章已经很多了，大家可以找来参考。在此，笔者极力推荐在 WINDOWS 95 下使用。因为 WINDOWS 95 内核精巧，且省去了 COMMAND 占用的 7K 内存，并且不再需要 WINDOWS 3.1 中用来加速的 SMARTDRV，因此内存空间大大增加，并且 WINDOWS 95 的 32 位抢先式任务方式，也提高了 Photoshop 的重绘与着色速度。经测试速度提高了 50%以上，在过滤器与文件转换时更有过人表现。Photoshop 推荐机器内存在 16M 以上，当我们不能达到时，用这些方法确实能起到一定作用。

七、后记

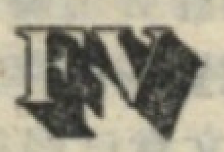
Photoshop 决不是这篇短文能够说得完的。它复杂精巧、魅力四射，要想用它来完成你的艺术创造，就必须熟练掌握每一个工具与过程，当然这要付出巨大的劳动，十分艰辛，但也充满快乐。也许某日清晨，你用那布血丝的双眼看着别人对你的作品发出惊奇与赞叹时，你会轻声说一句："我不能没有你，Photoshop。"

压缩文档管理软件(一)

北京·能强

目前有许多压缩软件用来打包文件以节省存储空间。压缩软件种类繁多,常见的有 ARC、ARJ、LHA、ZIP、ZOO、PAK 等等,这些软件的压缩功能都非常强大,但在使用时经常有这种感觉:选项太多,经常要看帮助,稍不注意就得不到想要的结果,即使想看一下压缩文档的目录也需要用特定的程序或加指定的选项。为了减少这些麻烦,本文特别为读者介绍一组管理压缩文档的工具,使用这组工具可以方便地查看压缩文档的目录,甚至查看文件的内容,处理压缩文档等等,从而免去了记忆众多的命令和选项。这次介绍的工具有 FV、AR、LR、ZR、ZOR、AM,它们功能各异,有的功能非常强大,如 AM,而有的小巧玲珑、实用方便,如 FV 等。

另外,还有许多其它的压缩文档管理软件,如 SHEZ、ARCTOOL、WINZIP、DRAP AND ZIP,将在以后介绍。



FV 是由 VERNOND. BUERG 开发的压缩文档查看软件,它能查看 ARC、ARJ、DWC、LBR、LZH、PZH、PZK、ZIP 和 ZOO 文档的目录。

FV 程序很小,使用方便。其用法是:

FV FILENAME[SPECS][OPTIONS]

其中:FILENAME 是要查看的压缩文档名,它可以带扩展名,也可不加扩展名,并且文件名中可包含通配符。

SPECS 是要查看的目录,即指定要查看某种类型的文件目录。

OPTIONS 是选项,FV 的选项必须以"/"开头,可用的选项有:

/P　每屏后暂停,等待按任一键继续。

/B　不显示目录中的路径。在默认情况,若压缩软件带路径压缩,则 FV 在显示文件名之前首先显示一行路径。

/W　以宽格式显示。在默认显示方式,FV 显示每个文件的名字、原长度、压缩方法、压缩比(SF)、压缩后的文件长度、日期、时间和 CRC 校验码,与使用原压缩软件显示的内容基本一致。该选项的功能类似于 DOS 中 DIR 命令的/W 选项,即只显示文件名,不显示其它信息。

/R　更新文件日期。该选项通常没有多大用处。

/C　显示注释。如果压缩文档中含有注释,使用该选项可显示注释。

/X　将自展开文件转化为压缩档文件。一般压缩工具都可将压缩文档转化为能自展开的 EXE 文件,如 ARJ、LZH、ZIP 等。加/X 选项运行可将 EXE 文件还原成档案文件。

例如,要将 PSOFT001.EXE 还原为.ZIP 文件,运行:

FV PSOFT001.EXE /X

若要查看 PSOFT001.EXE 中扩展名为 COM 和 EXE 的全部文件,使用:

FV PSOFT001.EXE *.COM *.EXE/P

查看以 PSOFT 开头的各种档案,并且只看文件名,使用:

FV PSOFT*.* /W /P

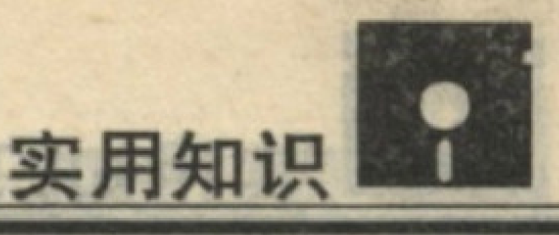
查看 PSOFT001.EXE 中的注释,使用:

FV PSOFT001.EXE /C

AR/LR/ZR/ZOR

这组工具是由 GORDON HAFF 和 BIT MASONS CONSULTING 共同开发的,它们分别用来查看 ARJ、LZH、ZIP 和 ZOO 档案。这组工具的主要特点是能全屏幕查看压缩档中的文件目录,显示文件内容,但在显示文件内容时必须能找到相应的压缩软件,否则不能显示文件内容。

AR、LR、ZR 和 ZOR 的使用方法都很简单,只要在它们后面跟上压缩档文件名即可。例如要查看 PSOFT001.EXE 中的文件目录,运行:



ZR PSOFT001.EXE

需要注意的是，在指定档案名时必须用全名，否则找不到要查看的档案。

运行AR、LR、ZR或ZOR显示档案目录后，用光标键可上下移动光标、翻屏。按回车键即可显示光标所在文件的内容。AR、LR、ZR和ZOR自带的文件浏览器功能非常强大，可进行多种查找，还可暂时转到DOS，按X或ESC返回原屏幕。由于功能太多，本文不一一介绍，在使用时，若有不明白之处，只要按F1或?或H即可得到各命令的帮助信息。

AR、LR、ZR和ZOR的使用方法完全相同，它们所显示的文件目录格式与原压缩软件显示的内容基本一致。

若想使用它们的文件内容查看功能，必须有相应的压缩还原软件，并且在当前目录或由PATH指定的目录下。例如要用ZR查看PSOFT001.EXE中的CCD.C(CCD.COM的C语言源程序)，必须有PKUNZIP.EXE，否则不能查看。

AM(ARCMASTER)

ARCHIVE MASTER(简称ARCMASTER或AM)是NEW-WARE的一个档案程序控制系统。本文介绍的版本为9.2，是在1993年推出的。通过AM提供的接口，可免去记忆档案压缩程序的各种命令行开关和选项。

AM可作为一个DOS外壳单独运行，能够独立维护和处理DOS目录和文件结构。但如果要压缩、更新、还原压缩档案，那么至少应有一个AM所支持的压缩程序，并且存放在AM能找到的目录下。

一、AM需要的档案压缩程序

AM至少需要有一个下列的档案压缩程序，才能充分利用AM：

ARJ	ROBERT K.JUNG开发的压缩程序，最低版本为2.30。
LHA	HARAYASU YOSHIZAKI开发的压缩程序，最低版本为2.13。
PAK	NOGATE CONSULTING开发的压缩程序，最低版本为2.51。
ZIP	PKWARE公司的压缩软件，最低版本为1.10。

AM还支持几个压缩可执行文件的实用程序，它们是：

LZEXE	FABRICE BELLARD的软件。
PKLITE	PKWARE公司的压缩软件。
DIET	TEDDY MATSUMOTO的软件。
LZESHELL	COMPU-LINK MAGAZINE的压缩软件。

AM所需要的各种程序都应该在当前目录或者当前的DOS PATH所指定的目录中。

二、系统要求

AM可以在任何IBM PC/XT/AT/PS2及其兼容机上运行，DOS版本至少为2.0。

AM可以在DESKQUIEW和WINDOWS下运行。

AM需要一定的RAM。所需的内存随当前的配置变化，同时还取决于调用其它程序(如PKZIP)时所需的内存。

AM支持各种显示器和图形卡，不管是通常的25行还是43/50行方式。如果有鼠标驱动程序，AM将支持鼠标。AM支持任何点阵或激光打印机。

AM最好在硬盘中运行，若在软盘上运行，最好是高密盘，否则会没有足够的空间存放临时文件。

三、主要特点

1.友好的用户界面。AM的用户界面提供一组便于键盘和鼠标操作的命令和控制。各种功能都可通过下拉菜单激活。AM还有强大的在线帮助功能，在任何位置都可按F1得到帮助。

2.能处理ARJ、LHA、PAK和ZIP四种档案。

3.能压缩可执行文件。

4.具有方便的文件和目录操作功能，如拷贝、删除、更名、排序、更改属性、打印、改时间等等。

5.具有病毒查找等多种接口。

6.编辑、修改、查看文件。

7.支持4DOS/NDOS编辑器。

8.可运行压缩档案中的可执行程序。

9.有计算器、日历等辅助功能。

四、配置AM

选择“MISC”菜单中的“CONFIGURE AM”即可配置AM的各种参数，并可将这些参数保存到磁盘文件中供以后使用。

在AM配置对话框中可设置多种选项，常用的

有：

SHOW HIDDEN FILES　是否显示隐念/系统/只读的文件。

KEEP TAGS　操作完成后是否保留原来的标记。

USE PASSWORD　进行ARJ、PAK和ZIP的压缩操作时是否使用口令(密码)。

ERASE AFTER CONVERT　在转化档案文件之后是否删除原文件。

COMMAND LINE PROMPT　当执行时是否要求提示参数。

PROMPT FOR OVERWRITE　在文件移动或拷贝操作时若已存在同名文件，是否提示要覆盖原文件。

PAUSE AFTER OPS　在执行压缩、还原等操作后是否等待按任一键。

SORT DIRECTORY TREE　是否对目录树排序。

SORT ARCHIVE BY EXT　是否根据文件扩展名排序压缩文档中的内容。

PAUSE AFTER PROG EXEC　执行完程序后是否暂停，等待按任一键。

在对话框中，还可以设置所用的查病毒软件是NORTON ANTI-VIRUS还是MCAFEE VIRUSSCAN，启动AM时两个窗口中所显示的目录内容、临时文件存放的目录，目录信息存放的目录，压缩软件所在的目录、编辑器、浏览器、图形查看器、查病毒程序、4DOS/NDOS编辑器的名字、日期格式、编辑器所用内存。

在上述参数中，较常用的是临时文件目录(WORK DIR)，特别是在硬盘和软盘之间进行压缩等处理时，将临时文件目录设置为当前最快并且有足够空间的硬盘上能提高运行效率。

通过设置编辑器、文本浏览器、图形浏览器、查病毒软件名可将你所喜欢的软件连到AM中使用。当然，这样有可能AM有不正确的提示。

使用口令建立档案可保护你的档案不被别人查看。若设置了“使用口令”，则在压缩文件时将提示口令字段。其口令将被传给ARJ等压缩软件。

五、使用方法

AM主屏幕的顶行是下拉菜单，中间是两个文件列表窗口及信息，底部两行是当前可用命令提示以及日期时间和状态(默认档案类型)。还有，在右上角显示的是当前可用的内存空间，若不能执行某些操作，可看一下是否有足够的可用空间。

AM的各种操作都可由下拉菜单来完成，包括下列功能和命令：

1. 压缩还原命令(Arc Cmds)

该菜单提供了处理压缩还原文件的各种功能。

压缩(ARCHIVE)命令用当前窗口中所标记的文件增加、更新或刷新档案。选用该命令后，AM显示一对话框。在对话框中，可根据需要选择各种压缩选项，指定档案名(NAME)和档案存放目录(DEST DIR)。继续执行压缩操作时，必须指定档案名和档案存放目录。

还原(UNARCHIVE)命令自动处理具有下列扩展名的压缩文档：

- ARC=ARCA
- ARJ=ARJ
- EXE=ARJ,LHA,PAK或ZIP自展开文件
- LZH=LHA
- PAK,SDN=PAK
- QWK=ZIP
- RZP=ZIP
- SDA=ZIP
- WNT=ZIP
- ZIP=ZIP

如果碰到上述扩展名的文件，AM将根据文件扩展名的范围自动进行处理。若失败，则认为是非压缩文件。

还原命令能根据文件扩展名自动调用相应的还原程序，而不需要象压缩时用当前的压缩程序进行压缩。

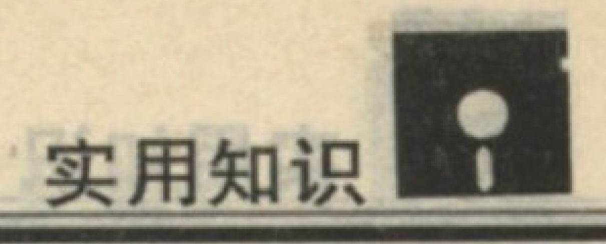
转换(CONVERT)命令将当前标记的档案(必须是AM支持的档案)转换为当前默认的档案类型，如ZIP。转换后的档案放在当前非活动窗口内。用该命令可将任何AM支持的档案(包括自展开的EXE文件)转换为默认的档案格式。在转换处理时，AM使用临时目录。如果没有指定临时目录或无效，则AM建一临时目录，在完成处理后删除。

如果设置了“ERASE AFTER CONVERT”，并且源目录和目标目录不相同，那么，AM转换后保持被转换文件的标记并自动进入文件删除方式。

设置默认类型(DEFAULT SYS)命令用于选择当前默认的档案类型。建立压缩文档和档案格式转换时使用默认档案类型。

档案查看(VIEW ARC)命令用于查看档案中的文件目录(按回车)。

病毒查找(VIRUS SCAN)命令用于查找档案中



的文件是否有病毒。

单个压缩(SINGLE ARC)命令用于将所标记的每个文件分别压缩为一个档案。例如,有三个标记的文件,AM将分别生成三个压缩档案,每个档案的名字与原文件相同。

自动更新(AUTO-UPDATE)命令与单个压缩命令类似。将光标移至一个档案文件后才能执行该命令。执行该命令时,AM打开目标文件,将非活动窗口内的所有文件与档案中的文件进行比较。如果找到同名并且更新的文件,AM将自动标记这些文件。然后,你可转到有标记文件的窗口并执行刷新或更新操作。

成组更新(MULTI-UPDATE)命令用于将一组文件加到非活动窗口中的所有同类档案中(当前默认档案类型)。例如,如果当前默认档案类型是ZIP,并且在当前窗口有5个标记文件,则AM将查找非活动窗口中的全部ZIP文件,并将这些有标记的文件分别加到每个能找得到的档案中。

更新日期(DATE TO LATEST)命令检查压缩文档中标记的压缩文件并将日期设置为该档案中最新文件的日期。

压缩可执行文件(PACK EXE FILE)命令用于压缩可执行文件。只有当光标在EXE文件上时才能执行该命令。执行该命令后,AM将提示你选择EXE文件压缩器。

2. **文件命令**(FILE CMDS)

该菜单提供了一组处理当前窗口中正常DOS文件的功能。这些功能是:文件拷贝、移动、删除、改名,查病毒,根据日期标记文件,恢复文件档案位,设置文件属性,查找两个窗口中的同名文件,设置时间/日期,编辑、打印文件,编辑新文件,十六进制文件查看,文本文件浏览。

在本菜单的功能中,文件拷贝、移动、删除和设置属性可以采用批处理方式(使用标记),也可用单个方式。如果在执行这些操作时已有文件作了标记,则显示对话框,列出全部标记的文件,并可进行这四种操作中的任一种操作。

3. **导航**(NAVIGATE)

该菜单提供了选择盘号、处理目录(建立、删除、更名、打印目录树)、文件排序、选择、查找、磁盘检查、退到当前窗口查看的目录等等功能。

在这些命令中,较常用的也就是选择磁盘检查驱动器、处理目录、文件排序、选择、查找、打印当前窗口文件目录清单。它们的用法非常简单。

4. **杂项**(MISC)

该菜单提供了各种其它的命令,如配置AM(已在前面详述)、执行程序、颜色选择、切换显示方式、日历、计算器、4DOS/NDOS描述修改。

在这些命令中,比较常用的是执行程序和放大列表(ZOOM LIST)。在执行程序时不仅可以执行正常的可执行文件,而且可以执行压缩档案中的可执行文件。放大列表命令将当前窗口放大,可显示4列文件名,便于看到更多内容。

当然,计算器和日历也是比较有用的。

5. **程序**(PROGRAMS)

该菜单包括使用裁剪后的菜单,暂时转到DOS、调用FM.EXE(格式化程序)、CE.EXE(ZIP注释程序)、PKZIPFIX(ZIP修复程序)和图形浏览器等功能。

如果有兴趣改造AM,可先用任一文本编辑器建立ASCII文件EXECMENU.AM,然后执行EXECMENU即可。

EXECMENU.AM文件中只要每行输入一个程序名字或DOS命令就可以了。当然,所提供的程序应在当前目录或DOS PATH指定的某个目录中,否则应在文件名前加上全路径名。注意:EXECMENU.AM应存放在当前目录或DOS PATH中指定的某个目录。

用GOTO DOS转到DOS后,在DOS命令行打入EXIT,即可返回到AM。

6. **标记选项**(TAG OPS)

该菜单提供了一组标记和不标记文件的命令。

TAG ALL　用来标记当前窗口中的全部文件。

LIKE　标记当前窗口中与光标所在文件具有相同扩展名的全部文件。

UNTAG ALL　去掉当前窗口中全部文件的标记。

SHOW TAGS　显示当前已标记的全部文件,并可进行文件拷贝、移动、删除和改属性四种操作。

GLOBAL UNTAG　不仅仅是去掉当前窗口中的全部文件标记,而是去掉各路径、各窗口中全部已作的文件标记。在使用该命令之前,最好用SHOW TAGS查看一下,以防影响要做的工作。

SWAP TAGS　用于标记当前窗口中原来未作标记的全部文件,同时去掉原来已作标记的全部文件标记。

7. **帮助**(HELP)

该菜单除了提供帮助信息外,还可填写注册表并打印出来。

AM功能很多,但有些功能通常用不到,并且界面很直观,只要多试几次即很容易学会。

DOS 环境下的声卡工具软件(二)

声音文件编辑工具

DOSDAT

湖北·罗放

在试用了 SoundScript 演示工具之后,你一定不会只满足于播放现成的一些声音文件,而是想创作出自己的多媒体作品。在声卡的实用软件中,就有能帮助你实现这个愿望的工具程序——DOSDAT(DOS Digital Audio Transport,即 DOS 环境下的数字化声音信号传输工具,俗称"数字录音机",以下简称为 DDAT)。

DDAT 也是 Voyetra 公司开发的声卡工具软件中的一员。它是一个使你能用声卡录制、编辑和播放 WAV 和 VOC 两种格式数字化声音文件的工具软件。其用户界面模仿一台盒式磁带机的面板,包括一套操作方便的控制"按钮"以及一套下拉式菜单,既可用鼠标操作(在运行 DDAT 前必须先加载 MOUSE 驱动程序)也可用键盘操作。由于 DDAT 也要依赖 API 和 VMP,所以它的使用方法与上期介绍 SoundScript 软件一文中的方法相似。启动 DDAT 的步骤是(假设软件安装时选择的是缺省路径):

1. 键入 CD \ SOUND \ VOYETRA,进入 VOYETRA 目录。

2. 键入 DDAT,执行 DDAT.BAT 的批处理文件。DDAT.BAT 将自动加载 TAPIGAL6.COM 和 VMP.COM,然后运行 DDAT。在退出 DDAT 时,批文件会自动从内存中卸去 API 和 VMP。

DDAT 启动后,屏幕上出现 DDAT 的主屏幕,分成以下几个区域:

标题框　显示 DDAT 程序名和当前调入的声音文件名(未调入时为空白)。

菜单框　包括 4 个菜单项(各有一个下级菜单)。

文件信息框　显示当前声音文件的有关信息。

控制面板框　如一般录音机,有 Rewind(快倒)、FastForward(快进)、Play(放音)、Record(录音)和 Stop(停止)按钮,此外还有一个独特的 Play Range(段落放音)按钮。

段落标志框　显示声音文件中选定段落的起始时间和终止时间。

键盘操作时,用 Tab 键转换区域、箭头键选择项目、Enter 键确认。当用鼠标操作时,只须将光标移动到指定位置按一下左键即可(下面的介绍都以键盘操作为例)。

下面介绍 DDAT 各功能的使用方法。

一、调入声音文件

DDAT 的各种功能都是对缓冲区内的声音数据进行操作的,因此如要对一个声音文件进行编辑等操作,必须先将其调入缓冲区。在对缓冲区内容进行编辑后,只要还未存盘,磁盘中的原声音文件就不会发生改变。以下说明中凡涉及录放音和编辑类操作所用的"文件"字样,指的都是缓冲区的内容而不是真正的磁盘文件。

将光标移到菜单框,选择主菜单中的 File(文件),从弹出的下级菜单中选 Open(打开),显示"Open a File(打开文件)"屏幕。上方为文件名输入框,用户可在此键入指定文件名,也可按 Tab 键将光标转到文件表(Files)中用↑、↓键在列出的文件中选择,选中后按 Enter 键即可。如文件不在当前目录下,则应先将光标移至目录表(Directories)选择所需目录。如对文件格式有要求,还应在文件格式(File format)框中指定格式(可选 WAV 和 VOC 两种)。

声音文件调入缓冲区后恢复 DDAT 的主屏幕,选中的文件名会出现在顶端的标题框中,信息框内显示出文件有关数据(以 GLASBK.WAV 为例):

Duration(文件长度,以秒计):1.22

#Samples(样本总数):26931

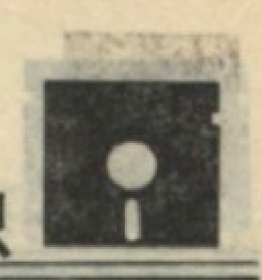
File Size(文件长度字节数):26975

;Position(当前位置,以秒计):0.00

Sample Rate(采样率):22050Hz

Mono(单声道):8bit

段落标志框中起终点的时间值都是 0.00。



二、播放声音文件的内容

将光标移到控制面板，按放音钮，调入文件的声音内容就通过声卡播放出来，文件信息框中当前位置的时间值同时变化，到达文件尾部后按停止钮播放停止，其终止时间成为当前位置。你也可选择自动倒带功能使 DDAT 每次停止播放后都自动将定位点倒回至文件头，设定自动倒带功能的方法是从主菜单中选择 Options（选项），再在下级菜单中将光标移至 Auto Rewind（自动倒带）并回车。当自动倒带功能有效时，该选项前会显示一个√号。如要取消自动倒带功能，可按上述步骤再执行一次。

应注意的是，DDAT 没有设置"自停"功能，因此即使已到文件尾部，如不按下停止钮也不会自动停止放音（虽然已无声），若在此时按别的操作按钮，屏幕将出现错误警告。

在放音时还可按 ALT－1 键激活 MIXER（如果已经驻留内存）调节音量。可根据需要使用倒带和快进功能，每按一次倒带（或快进）钮倒回（或快进）文件总长10%的内容（此处是 0.12 秒）。

三、录制新的声音文件

如果要建立新的声音文件，必须通过录音获取其内容。在录音前，须先将音频输入装置（话筒、CD 唱机或磁带机等的线路输出端）连接到声卡的相应输入插口，并用 MIXER 选择录音源及调节输入电平。在录音前须设置有关参数。设置步骤如下：

1. 在主菜单 File 的下级菜单中选 New，清除缓冲区的原内容。

2. 从主菜单 Options（选项）的下级菜单中选 Setup（设置），显示 Setup 屏幕。

3. 将光标移至文件格式（File format）框，根据需要选择 WAV 或 VOC 格式。

4. 将光标移至采样率选择（Sample rate）框，选择合适的采样率。有效的采样率在 4000～44100Hz 之间（具体数值请参考声卡说明书）。采样率较高时录制的声音质量较好但文件较长，占据磁盘空间较多。采样率较低时则皆相反，可根据实际需要决定。

5. 选择临时文件目录（Temp Directory）和工作文件目录（Work Directory），一般可取默认值。

6. 将光标移至立体声方式选择（Stereo?）框，选择是否需要采用立体声录制方式。当采用立体声方式录音时，声音文件长度比单声道时要长一倍（8 位或某些准 16 位声卡不能录制立体声，大多数声卡的话筒也只能录制单声道）。

7. 将光标移至分辨率选择（Bit resOlutions）框，选择 8 位或 16 位分辨率。16 位的声音质量较好，但文件长度要大一倍左右（同样地，8 位或某些准 16 位声卡也不能以 16 位分辨率录音）。

8. 按 ESC 返回主屏幕。

设置完成后按下录音钮便开始录音，文件信息框中的当前位置显示值开始变化。录完后按停止钮。

注意：所录制的内容都存放在缓冲区内，如不在退出 DDAT 前将其存盘，数据将全部丢失。

四、确定需要编辑的声音段落

DDAT 的最大作用是能对声音文件进行多种方式的编辑。声音编辑大多是以段落（也称"块"）为对象的，因此编辑之前必须先确定段落的范围。放音时注意从当前位置的显示中记下所需段落起终点的时间值（可通过反复播放确定），停止后将光标移至段落标志框，将段落起终点分别改为指定值（以秒计），指定后还可按段落放音钮通过放音确认。

段落标志是唯一的，当指定新的段落后，原先的段落便不再存在。

五、对声音文件进行编辑

当在主菜单中选 Edit 后，其下级菜单共列出 11 种编辑手段，依次为：

1. Undo：取消刚才最后一步的编辑操作，当发生误操作时可用此功能恢复声音文件的先前状态，但此功能不能连续使用。

2. Cut：将指定段落内容送至剪裁板，原段落内容消失，段落起终点时间值变为 0，文件长度相应缩短。注意，将段落内容送至剪裁板后，即使清除当前的缓冲区内容或调入另一个文件，剪裁板中的内容也保持不变。

3. Copy：将指定段落内容送至剪裁板，但原段落内容不消失，文件长度也不变。

4. Paste：将剪裁板中的内容粘贴到当前位置，原当前位置之后的内容后移，文件长度相应增加，剪裁板中的内容则保持不变。Paste 命令不仅能将文件自身的内容从某一段拷贝至另一段，而且能从一个声音文件中剪裁下某一段落然后粘贴到另一个文件中。

5. Mix Paste：不后移原当前位置之后的内容，而将剪裁板中的内容与之叠加从而产生一种混音效果。叠加范围以长度较短者为准，若剪裁板中内容长度超过文件尾部，则多出部分无效。叠加后文件长度不变，

剪裁板中的内容也保持不变。

6. Select All：将整个文件的内容作为指定段落。

7. Delete：从文件中删除指定段落的内容，文件长度缩短，段落起终点时间值变为 0.00。

8. Erase：将指定段落中的声音内容抹去变成无声空白段，段落起终点和文件长度都保持不变。

9. Trim：将文件尾的无声部分（多为录制完成后未及时按停止钮而产生）去掉。

10. Insert Silence：在当前位置插入一段无声空白段。选中后，屏幕提示输入该空白段的持续时间（可取值为 0.00～10.00）。

11. Clipboard Info：查看剪裁板内容信息，包括是从哪个文件中裁出、样本头尾的序号、总样本数、时间长度、采样率和分辨率、单/立体声等，并允许你播放其内容。

用户如能熟练掌握各种编辑手段，就能随心所欲地对声音文件进行修改，产生出令人惊奇的效果。

六、Transforms（变换）功能

本项目的功能是调整段落音量的大小。调整是对段落中的所有样本进行的，其下级菜单中提供了三个选项，它们是：

1. Find Peak：在段落中寻找峰值（即音量最大点），使用此功能前须先指定段落。屏幕显示出寻找结果：Peak Value（峰值数值）、Pencent of Max（与有效最大音量值的百分比）以及 Location（该峰值在文件中的位置，以秒计），当分辨率为 8 位时，有效的最大音量值是 127 或 128。

2. Normalize：以使峰值正好为最大音量的标准方式调整段落音量。

3. Scale：按给定的比例调整段落音量，屏幕将提示输入比例因子（数值在 0.00～2.00 之间，1 相当于不改变）。

七、其它文件功能

这些文件操作功能均在 File 的下级菜单中。

1. Save：将声音文件按原调入时的路径和名称存盘，原文件内容被覆盖。

2. Save as：将编辑的声音文件按指定的新路径和文件名存盘。

3. New：清除当前正在编辑的缓冲区声音信息（不是磁盘上的文件），文件信息框各栏参数均复位。

4. Delete：删除磁盘上的文件，其界面与操作类似 Open，但在执行删除前会要求确认。

WINDOWS 实用软件——RIPBAR

上海·任郁文

WINDOWS 是一个抢先式多任务、多窗口、图形用户界面的操作环境，通过 WINDOWS，工作会更加有效并能够更充分发挥硬件及软件环境的作用。因此，WINDOWS 是一种使计算机变得易于使用的系统。

但是，由于 WINDOWS 设计上的不足，当打开多个窗口时，在寻找所需要的窗口时往往很麻烦，很容易引起混乱；同时，最小化的应用程序图标可能置于桌面的任意位置，有时难找到要用的图标，特别是当 PROGRAM MANAGER 窗口覆盖了它们的时候。

加拿大 JONATHN CARROLL 编写的 RIPBAR V6.12 在相当程度上弥补了 WINDOWS 的上述不足。

RIPBAR V6.12 安装完成后共有四个文件，占硬盘空间的 676K；运行后可在屏幕的任意位置显示一条图标栏，用鼠标点击图标栏上的图标，即可迅速运行该图标所代表的程序。

由于该图栏可以处于始终可见的状态，因此，用户就可以方便、迅速地切换运行各个程序，大大地方便了使用者（顺便说一句，这一思想在 WINDOWS 95 中体现的更为彻底）。

用户在 RIPBAR 安装完成后可将图标放置在启动组，这样在进入 WINDOWS 时就可使 RIPBAR 自动启动。一般的操作可用鼠标左键单击左上角的 RIPBAR，控制菜单框拉出下拉式菜单并选择相应的选项来进行。用鼠标右键单击 RIPBAR 图标栏中的图标则可对该图标进行有关的操作。

RIPBAR 最多可建立四个图标组，每个图标组可包含若干个图标，用户可以按照自己的需要把常用的图标加到各个图标组中去。RIPBAR 本身具有的一些特殊功能（如运行程序、退出、打印、时钟、内存占用等等）也可按需要设成图标。RIPBAR 的显示形态（如大小、位置、工具等等）都可由用户按需要和喜好方便地进行定制，以适应各个不同的使用者。

WINDOWS 下的应用程序有很多，其中不乏优秀之作。按需要选用并熟练掌握一些应用程序可以使我们大大提高工作效率，充分发挥电脑的效能。

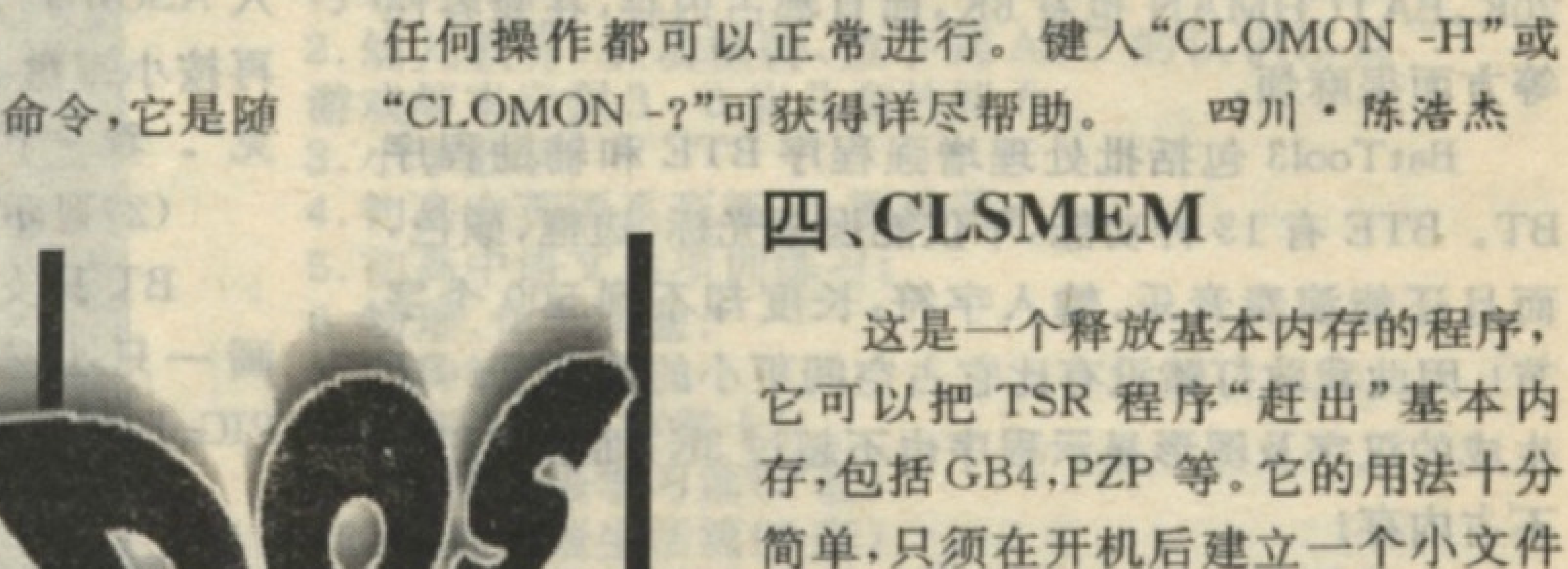
RIPBAR 软件见本期软盘。



编者按：本期DOS百宝箱介绍一组作者自编的实用小工具。这些软件都是作者自愿献给广大读者的。我们希望有更多的作者能将自己编写的软件与广大读者共享。作为鼓励，我们除了付给标准稿费外，还将对这些自由、共享软件给予额外的奖励。如果作者愿意将自己的劳动成果与人分享，在来稿时请附上书面声明，同时最好能将源程序也奉献给读者学习参考。在本期软盘上除了有这里介绍的全部软件和使用说明外，还有部分软件的源程序。

一、AD

在DOS 2.0以上版本有一条PATH命令，它是随着子目录增加而产生的，可设置多个路径简便软件的运行，是一条非常实用的命令。可当要修改路径的设置时，使用PATH命令会覆盖掉已经存在的有用路径，在网络运用中此类缺点特别明显。AD正是为克服这些缺点而开发的。使用AD可灵活方便地修改路径，在原路径添加或删除路径。例如，要添加当前路径于总路径，只要运行“AD”；而要删除当前路径，只需运行“AD -”。若需要AD的使用说明，运行“AD /?”。 上海·严峻



二、QCD

在使用电脑过程中，经常会遇到这样的情况：在一个目录下建一个子目录，再建一个下级子目录，目录树越来越大，目录间的进出变得非常麻烦。如想要进入\WINDOWS\WINABC\HELP这样一个子目录，很不方便。

QCD(Quick Change Directory)就是为了解决这个问题而编写的。它用汇编语言编写，文件短小，速度很快(比NCD快6倍)。若想进入以上目录，只需键入“QCD HE”。它还可以跨盘改变目录，例如当前目录为C:\DOS，想要改变到D:\GAME\SAN4，只需键入“QCD D:SA”。

QCD首先搜索你指定或缺省的硬盘目录树，并在硬盘上建立一个文件记录目录树。“QCD /S”可以强迫QCD重新搜索目录树。 四川·陈浩杰

三、CLOMON

CLOMON是一个用于保护屏幕的小工具。它用汇编语言编写，驻留后占用内存不到1K。它可以用鼠标和键盘激活，并可以实现定时关屏。在屏幕关闭时任何操作都可以正常进行。键入“CLOMON -H”或“CLOMON -?”可获得详尽帮助。 四川·陈浩杰

四、CLSMEM

这是一个释放基本内存的程序，它可以把TSR程序“赶出”基本内存，包括GB4，PZP等。它的用法十分简单，只须在开机后建立一个小文件(DUZHOU.MEM，用于保存中断0－FF的矢量)，以后使用时在DOS提示符下打入“CLSMEM”即可。

注意：1. 它只能清除640K基本内存。

2. 生成的DUZHOU.MEM文件必需在当前目录下。

3. 建立DUZHOU.MEM之前驻留的程序无法清除。

辽宁·杜周

五、TYPE1

这是一个加强了的TYPE命令，它集显示(TYPE)、分页(MORE)、打印(PRINT)于一身，其特点是：

1. 可以在显示过程中用“<”与“>”减速和加速，快到与DOS下的“TYPE”速度一样，慢到可以边喝茶边阅读。

2. 自动添加分页功能，也可在显示过程中用“L”键来关闭或开启。

3. 在任意时刻都可以打印或停止打印(显示不会中断)。

4. 打印时自动添加行号。

5. 可设定显示起始行，直接看文件的后半部。

TYPE1的用法是：

TYPE1 [文件名] [/P] [起始行]

使用[/P]，显示时打印，默认为只显示。使用[起始行]将从指定行开始显示，否则从头显示。若没有[文件名]，则显示帮助信息。 辽宁·杜周

六、BatTool3

批处理具有短小、编写速度快、不占内存等优点，但它在输出输入方面不足，尤其是色彩和键盘输入(低版DOS上没有CHOICE)。现有的批处理增强程序不仅要占较多的磁盘空间，如NORTON的BE长达20K，BATCHMAN也有6K，而且都占内存，在兼容性等方面很麻烦。

BatTool3包括批处理增强程序BTE和辅助程序BT。BTE有13种功能，不仅能设置光标、边框、颜色，而且还能演奏音乐、输入字符，长度却不到500个字节！因此我敢打赌没有比它占空间更小的程序了。BT生成的汉字及图形显示程序也不超过3K，而且它们都不占内存！

目前BatTool3只支持VGA、英文文本方式显示汉字。在使用BT.EXE的生成汉字显示程序功能时，要先进入中文系统，但用其它功能时不用中文系统。中文系统必须支持VGA模式12h，最好能直接写屏。

1. 批处理增强程序BTE

此程序用汇编语言编写，代码紧凑、速度快。程序主要用调用中断的方法编程，因此兼容性也较强。BTE的13种功能是：设当前光标位置；改变光标大小；开/关光标；设置显示模式；恢复正常显示方式；演奏音乐；延时；设边框色；配色；禁止闪烁；改字符色；等待字符输入；立即字符输入。

BTE只能接受五位以下十进制数，数字间用非数字字符间隔。如123456 7!8表示12345、7和8三个数。

2. 辅助程序BT

BT有两大功能：生成在文本模式下显示图形/汉字的程序和帮助。生成显示图形/汉字程序的用法是：

BT filename [/F][/P:picturefile][/L:listfile]

其中，filename是要生成的.COM文件的文件名，picturefile是要显示的图像文件名(包括扩展名)，listfile是要生成列表文件名，加/F开关可避免图形或汉字中间出现一条条竖线。

(1)显示汉字(以显示“再见”两个字为例)

在中文系统下运行“BT BYE”，如果当前目录下有同名文件存在，则程序会问你是否覆盖，然后屏幕提示你输入第一个汉字(事实上英文、字符都可)：

Enter No. 1 word(Enter to end)

输入汉字“再”，回车后屏幕左上角显示“再”，并提示你输第二个汉字(必须一个字一个字分别输)：

Enter No. 2 word(Enter to end)

输入“见”回车，在提示输入第三个汉字时按回车结束。这时屏幕上会显示生成的文件名和每个汉字的ASCII码：

File name：BYE.COM

192:128 再 193:129 见

(千万一定要)退出中文系统，运行BYE。然后输入ASCII码为192,128,193,129的字符(按着Alt键，再按小键盘上的数字，如1、9、2)，屏幕上就会显示“再见”。看一下这个文件的长度，只有99字节！

(2)显示图形(以显示一只猪及注释为例)

BT只支持BMP单色图像。用WINDOWS的画笔画一只小猪(单色，像素宽度64、高度32)，存盘为PIG.BMP。退出WINDOWS后，在中文环境下，运行：

BT PIG /P:PIG.BMP /F /L:PIG.LST

屏幕上会闪一下那幅画，然后就可以输入汉字(这时屏幕提示的No.数值包括了画所占位置)。退出BT后，退出中文系统。运行PIG，然后用EDIT编辑PIG.LST。这时你能看到你画的猪和输入的汉字了(因为PIG.COM修改了制表符的字形，EDIT的边框会变花)。Picture data后是图像的ASCII码，在Word data后是汉字内码，Asc string后是汉字的ASCII码。

在实用时只需要改字形文件(如PIG.COM)和BTE.COM文件。

(3)帮助

运行“BT/H”或“BT/?”即进入帮助：第一项查看在英文文本方式下显示汉字或图形的原理和详细使用说明；第二项将使用说明写到文件中；第三项可查出BTE返回的键盘ERRORLEVEL码；第四项是查扩展ASCII码；第五项是计算BTE的颜色设置码；第六项是一个整数计算器，下面有一个音符对照表，可帮你算出BTE所用的音符码；最后一项帮你算出BTE所能使用的BMP图形最大尺寸，你输入图形的一边边长，BT会告诉你它所能接受另一边边长的最大值。

3. 结束语

本软件还有很多不足：BT对图像处理方面可能有bug；VGA可以在一屏上同时显示512种字符，最多能显示192个汉字，而现在BT只支持64个汉字；键盘输入很不方便……。

为什么我不改进它呢?因为我现在正在上高三，喜爱本软件的朋友至少等到1996年7月9日后才有可能见到BT的下一个版本。

最后，我希望Computer fans多编些PD(公益)软件，你若有什么好公益共享软件最好也给我拷一份。

北京·王海程

诊 断

问：“裕兴新世纪磁盘学习机”能用《大众软件》的配套软盘吗？ 沈阳·铆焊厂

答：不能使用。学习机与微机毕竟不是一个概念。 北京·伊川东江

问：什么软件可以准确测出奔腾芯片的型号？ 上海·工程科技大学

答：新版的 PC BENCH、PC CONFIG 等软件都可测出奔腾芯片的型号， REMARK 的产品，无法通过软件测出其真实型号。若想知道当前奔腾芯片的主频，只需要注意微机启动时所显示的数值即可，例如显示“PENTIUM 75 MHz-S”即表明是节能型的奔腾 75CPU。 北京·李鹏

问：中关村市场上常有简装奔腾出售，比原装的便宜 500 元左右，是真货吗？奔腾 CPU 的风扇电源应接在何处？ 北京·赵子强

答：奔腾 CPU 一般没有假货。试想如果厂商有能力生产奔腾，那他就没有必要去生产假冒的奔腾 CPU，而生产自己的同级产品了。它们的价格不同只是进货渠道的问题（不过少数是 REMARK 的）。奔腾的风扇较 486 的风扇大些，不过电源是一样的，直接接到机箱电源的四相电源上即可。 北京·李鹏

问：我的光驱本来工作很正常，最近突然有大量的盘不认了。而这些盘我拿到别人家一试却又能用，是我的光驱坏了吗？我并未做什么特别的操作为什么会坏？ 北京·唐如高

答：由于不知道你的光驱型号，所以不能肯定问题出在哪里。时下流行的光驱都有一个兼容性的问题，例如米苏米的四速光驱在读取自制的 CD-R 时常出错误，先锋的四速光驱在读取 500M 以上的特大文件时也有问题（即用 VCD 时），松下的 CDU-562B 对新出的许多 CD-ROM/XA 格式不能正确认读。如果你的光驱是这方面的问题，只有不使用相应的 CD 格式了。还有就是不正常使用光驱，也会造成光驱的寿命严重缩短。例如现在的光驱除了索尼的 50E、75E 和 76E 外都不能立放，不然会出毛病。过多地使用翻版光盘或劣制正版光盘也会惊人地损坏光驱。众所周知，光驱是非接触工作的，但中心孔位不正将使光驱的主柱弯曲，光盘不平则会划伤光头。所以最好不要使用劣制光盘，不然用久了，光驱就会突然出现不能正常工作的情况。 北京·李鹏

问：内存条有无奇偶校验之分，对程序运行有无影响？有什么区别？ 湖南·何淑兰

答：内存除正常的八个数据位外另加一位校验位，称为奇偶校验内存。两者相差几十元，对多数程序运行基本没影响，但稳定性好些。 北京·花音

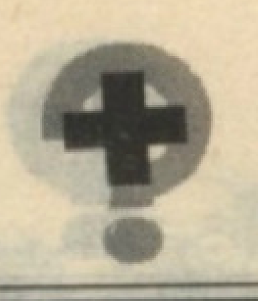
问：哪一种抓图工具能抓解压卡所放的 VCD 图像？ 哈尔滨·张大鹏

答：如果解压卡带有捕获功能，可用解压卡所附的软件抓图，没有此功能的解压卡所放的 VCD 图像是无法抓下来的。若不用解压卡，而用 XING 之类的软件，只要使用 WINDOWS 自带的捕获功能即可将图抓下。 北京·李鹏

问：我有一台 486DX2-50，可以升级为 486DX4-100 吗？如果行，要进行什么工作？我的 CPU 是绿色的，但 CPU 还有黑色等别的色彩，哪种好一些？ 武昌·金鑫

答：486DX2-50 升级为 486DX4-100 要求主板支持 33MHz 三倍频工作，这一点可查看主板说明书。如果您是即插即用的系统，只要用新 CPU 换下旧的即可；如果是老式的，必须改变主板的跳线（各个主板不同，请仔细阅读说明书）。CPU 的颜色与性能无关，只是各个厂商的标记而已，没有优、次之分。绿色 CPU 是指 CPU 具有节能功能，但外表不一定是绿色。 北京·光牙

问：贵刊杂志配套软盘上的 README. EXE 是如何制作的？为什么不进汉字环境就能看到中文文章？ 上海·胡刚



答：README. EXE可用CREADME 或 CTXT2EXE之类的专用软件来制作，它们将文字以图形形式来显示或使用自带的字库，所以不用汉字系统。

北京·七福神

问：本人近日购买了贵刊1995年的第3期软盘。为什么其中所附的ST只能在软盘上使用，COPY到硬盘上就提示错误而无法工作？

北京·通口飞鸟

答：1995年第3期软盘的ST只能在原盘中使用。如果有许多人都想使用，请多买几片吧。

北京·凯普

问：我有一个游戏是用DOS 6. 21的BACKUP备份的，为什么用同一版本的RESTORE无法恢复？

阜新·白露

答：RESTORE的参数必须打全，比如从A向C恢复要打：RESTORE A：C：*. */S。如果BACKUP时加入了时间等参数，恢复时也要同时加入。

北京·海风月影

问：我在装入CrackerMate(CM386)时为什么死机？用GB4修改《三国志Ⅳ》等游戏为什么会失去鼠标箭头？

哈尔滨·别闻端

答：CM386不能在EMM386的管理下运行，请从CONFIG. SYS中去掉它。GB4对鼠标的支持不太好，可改用FPE、GW等工具，或者在玩《三国志Ⅳ》时将鼠标移至图标上，调用GB4后只要一按鼠标左键，鼠标箭头就会出现。

北京·丽莎

问：本人的表弟想买一台电脑，他的眼睛不太好，想配一台单显，能玩现在的大部分游戏吗？

四川·刘远剑

答：若配高分辨率的单显(1024×768)，绝大部分彩显可玩的游戏都可以玩。如果是配双频单显，即使通过MKFILE或MKB来模拟高分辨率单显，也只能玩10%～20%的游戏。

北京·皇昂流

问：《如来金刚拳》中，主角进城后玉佩被偷，怎样进少林寺？

北京·舒国强

答：将鱼肠剑当掉后去赌钱。得到钱后把钱给县官，他会迅速破案，找回你失去的绿玉佩。

北京·李鹏

问：《楚留香传奇之血海飘香》开始在船上时，为什么楚留香进入船舱后换成了苏蓉蓉，再不见楚留香出来了？

西安·庶民

答：楚留香进船舱后只是换了身衣服，不是变成了苏蓉蓉。

北京·樱冢护

问：《福尔摩斯探案》中在“贝莉香水专卖店”中如何支走贝莉，与女佣谈话？

北京·郭路

答：向贝莉要名为“COTE D'AZUP”的香水，她会去取货，趁此机会就可以与女佣谈话了。

北京·李鹏

问：《轩辕剑外传——枫之舞》中的DOMO工作室是怎么回事，难道古时也有工作室吗？《太阁立志传》是以时间为单位的，游戏中过了好几年，现实中也必须过相同的时间吗？《枫之舞》和《轩辕剑Ⅱ》的主角为什么不一样？

浙江·张杨

答：DOMO工作室是DOMO小组开的小玩笑，古时当然没有工作室。《太阁立志传》中的一年也就相当于实际的几十分钟，这就是命令过期。《枫之舞》是发生在《轩辕剑Ⅱ》几百年后的事，所以主角不一样。

北京·天野爱

问：我玩《侠客英雄传》，得到“魔教令牌”后又当上了武林盟主，再下一步该干什么？

陕西·尹鑫磊

答：现在该去魔教总部了。到离魔教总部最近的一块陆地使用昆仑剑法“吹浪三迭式”可到达魔教总部。

北京·巴明欣

问：《魔法门外传——星云之谜》中，我已获得时空权杖，如何让月亮排成一线，进入黑暗世界？德鲁依四季使者的任务如何结束而不再循环？

北京·李波

答：在《星云之谜》中是无法开启金字塔的，进入黑暗世界的这一部分的情节要在《魔法门外传——黑暗魔君大反扑(星云暗界)》中才会出现。但如果

用《黑暗魔君大反扑》覆盖《星云之谜》(一同语种的版本)，会形成一个新游戏《魔法门外传——决战星云世界》。在这个游戏中即使没有时空权杖也可在两个世界中任意来往。四季的任务不能结束。它的作用是：每完成一次，即可回复队员被诅咒而衰老的年龄。 北京·迦绫频伽

问：《毁灭战士Ⅱ》最后一关的出口在哪？ 西安·邹时力

答：最后一关广场上有台升降机，乘它到达合适位置后用火箭筒轰击高台上的魔王。击中他会有叫声，用三至四发火箭弹即可破关。 北京·神威

问：玩《光明战史》时，当主角和国王谈话之后，如何开始游戏？IBM 专用手柄只有两个按键，玩《街头霸王》时很不方便，有没有六键手柄？世嘉、超任的六键手柄能在电脑上用吗？ 广西·骆亮缤

答：《光明战史》的控制方式有些特别，谈完话后按鼠标右键可切换至地图界面，这时按国王的要求点要去的地点即可。电脑的手柄有二键、四键和六键等几种，不过六键手柄刚刚推出，不易见到。有些手柄虽有很多键，但只是做成单发、连发两种功用，所以没有那么多真实功能(例如在《街头霸王》中只有重拳，没有轻拳)。游戏机手柄一般不能在电脑上使用，但有些厂商生产的多用手柄可以(在包装上有注明)。 北京·宁继贤

问：《笑傲江湖》在玩到第二个阶段——东方不败时，主人公被放在树林的包围中，无法找到出口继续游戏，请给与指点！ 北京·董达奇

答：《笑傲江湖》中没有第二段游戏情节，游戏至要去进攻东方不败时已全部结束了。令狐冲被关在树林中是游戏非正常退出所至。 北京·曼菲士

问：在《沙丘魔堡》中如何向宇宙大帝运香料？ 鞍山·刘晓琳

答：运送香料要去通讯室(有些莫明其妙吧)，与通讯官对话并选择“运送香料”一项就行了。 北京·浅葱

问：是否可以用 PCTOOLS 修改游戏中主角的名字，具体应怎么做？ 上海·丁伟

答：现在的中文游戏多为港台制作，所以要用支持繁体的汉字系统，比如倚天、国侨等。在此种汉字系统下查看游戏的文件，会发现有些含有游戏中的对话、人名或宝物名称。如果使用替换功能将主角的名字改变，游戏中所显示的内容就会变化。请注意：并不是所有的游戏都能修改。 北京·李鹏

问：贵刊总第 4 期介绍了一个游戏：《银河英雄传说Ⅲ》，其中多次提到了原著中如何如何，就是指日本作家田中芳树的假想小说吧？这本书在哪儿可买到？《银河英雄传说Ⅳ》出了没有？为什么从没有见过《银河英雄传说》的一、二代？ 广州·翟炤晖

答：《银河英雄传说》是一部漫画而不是小说。这部作品在国内只有海南摄影和广西民族两个出版社出版过 TV 版的节译本，想看全貌只有去日本买了。《银河英雄传说Ⅳ》现在刚刚进行汉化引进。《银河英雄传说》的一、二代只有 PC-98、FM-TOWNS 和 X68000 的版本，没有 IBM PC 版。 北京·李鹏




一 《二线生机》1—5关的胜利条件是什么？2—4这一局中应把基地建在何处？是否有明显的标志？ 四川·诸臻 吴强

二 用什么方法可以分离一首歌曲中的唱词与音乐？ 北京·村上征树

三 基于 WINDOWS NT 和 OS/2 的 32 位程序能够在 WINDOWS 95 下运行吗？ 北京·依西斯

四 WINDOWS 95 可以直接使用要求 WIN32S 和 WING 的软件吗？ 北京·李鹏

五 以创通的 16 位 ASP 声卡采样时使用 FAST—8 的压缩的文件，在其它厂商的声卡(不是基于创通芯片)上可以使用吗？ 北京·李鹏



《大众软件》读者服务部软件目录

分类	软件名称	售价(元)
联想教学	多媒体儿童英语软件包(9片)	200
	多媒体小学英语软件包(3片)	60
	多媒体初中英语软件包(9片)	150
	多媒体高中英语软件包(10片)	160
	小学语文软件包(15片)	350
	小学数学学习软件包(14片)	200
	初一数学软件包(6片)	150
	初二数学、物理软件包(13片)	300
	初三数、理、化软件包(17片)	360
	高一数、理、化软件包(16片)	360
	高二数、理、化软件包(16片)	360
	高三物理、化学软件包(8片)	250
	电脑入门及BASIC语言学习(8片)	160
	幼儿教育——观察认识与游戏(8片)	200
	联想"电脑小秘书"V2.X版(8片)	120
	作文大师——联想魔方(2片)	70
	电脑入门(含键盘小教师)(2片)	50
爱嘉教学	爱嘉CHT电脑家教大师(VGA显示)	
	儿童版	280
	初中版	280
	高中版(理科)	280
	高中版(文科)	280
科利华	科利华CSC电脑家庭教师:小学版	1400
	初中版	1300
	高中版	1800
松岗教学	快快乐乐学电脑/DOS	88/88
	快快乐乐中文输入	88
	快快乐乐学WPS/WINDOWS	88/88
	快快乐乐小画家	98
其它	英汉通标准版/普及版	85/58
	沈码2.0版	60
	交换网通信卡	1800
双语教学	急救英语基础篇	550
	急救英语高级篇	770
	办公室商业英语(光盘版)	600
	儿童入门篇	220
	初级篇	220
	中级篇	220
	高级篇	220
	我的第一本多媒体双语画册(光盘版)	180
应用	《雅奇MIS》V3.0A图文信息管理系统自动生成器	1280
	《雅奇全业通》(包括工资、人事、销售、帐务等举例程序、教学录相带等)	
	《雅奇全业通》V5.0管理信息系统	880
	《纵横通用财务系统》单用户版/网络版	9900/56000

分类	软件名称	售价(元)
游戏	坦克大决战(386以上机型)	49
	暗棋侏罗纪	79
	卡耐鸡人生指南	69
	富甲天下三国篇(286以上机型)	49
	欢乐幸福人	79
	雄霸天下	59
	巴士帝国	49
	五子棋大师	29
	象棋俄罗斯	59
	世纪末商业革命	120
	巴顿之逆袭	190
	钢铁雄师	240
	钢铁雄师(光盘版)	300
	吸血鬼	200
	生化悍将(光盘版)	310
	星际大争霸	230
	星际大争霸(光盘版)	280
	魔兽争霸(光盘版)	330
	卧龙传	340
	超级卡曼契	270
	银河救世军	240
	银河救世军(光盘版)	300
	诺瓦风暴(光盘版)	330
	大银河物语(光盘版)	49
	射雕英雄传(光盘版)	49
	笑傲江湖(光盘版)	49
	超级大富翁(光盘版)	49
	时空特勤组(光盘版)	49
	倚天屠龙记(光盘版)	49
	鹿鼎记之皇城争霸(光盘版)	49
	95真龙(光盘版)	49
	黄飞鸿(光盘版)	49
	仙剑奇侠传(光盘版)	220
	天使帝国Ⅱ	90
	魔法世纪Ⅱ(光盘版)	90
	枫之舞(光盘版)	100
	明星志愿(光盘版)	70
	塔克拉玛干——敦煌传奇(光盘版)	240
	失落的封印	80
	大富翁Ⅱ(光盘版)	60
汉字系统	中文之星V2.0标准版/基础版	1180/188
	天汇3.0标准汉字系统	480
	天汇3.0中文支持环境	198
	中文之星一天汇双平台	1280
	WPS NT 1.2	838
	WPS NT 1.2+天汇3.0标准汉字系统	880
	中文之星金字方案(光盘版)	3500
	"傻瓜码"汉字输入方法	80

· 邮购方法:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;每份另加10元邮费;需特快专递者,请每份另加25元邮费。

· 邮购地址:北京市和平门邮局3056信箱　《大众软件》读者服务部

· 电话:(010)5266244　传真:(010)5266329

爱嘉 CHT 电脑家教大师：

爱嘉 CHT 电脑家教大师是一部面向全社会的大型家教软件，适用范围全面覆盖学龄前儿童至高中学生，包括《儿童版》、《小学版》、《初中版》、《高中版》等，其内容均是根据我国教育实际、结合大量优秀教师的多年丰富实践经验、运用先进的计算机技术编制而成的家用计算机辅助教学软件。《初中版》包括《数学》、《物理》、《化学》、《语文》、《英语》五大题库；《高中版》包括《数学》、《物理》、《化学》、《语文》、《英语》、《地理》、《历史》、《生物》八大题库。《儿童版》针对学龄前儿童及小学特点，精心设计的大量益智类软件。对于他们熟悉电脑，提高分析能力、逻辑思维能力、判断力以及扩大知识领域和正确掌握电脑的操作及使用等多方面，都将带来十分有益的帮助。该公司出版的辅助教学软件界面友好，采用面向对象设计方法，类似 WINDOWS 界面风格，适用于家庭辅导学习。软件运行环境 DOS 3.3 以上，内存 1MB 以上，VGA 彩显，有硬盘、软驱及鼠标。

联想教学软件系列：

北京联想集团公司软件部提供的教学软件中，有联想集团软件中心主持开发的联想英语智能题库、联想魔方——作文大师、联想电脑小秘书、1＋1 乐园等。联想英语智能题库根据全国统编教材编制，聘请有经验的英语教师参与编写（北京实验中学和北京 2 中），内容新、界面友好、操作简便；1＋1 乐园中的中小学教学软件均是目前国内配合国家教学大纲开发的计算机辅助教学软件；联想电脑“小秘书”集汉字环境、文字编辑及各种常用的小型应用软件为一体，为用户提供了一套有实用价值的软件工具（包括帮助、文字编辑、名片册、记事本、交通备忘录等）。

桌上英语学校：

急救英语是一套专门针对英语学习中两大困难——听不懂、说不出而设计的口语教材，提供了独特的学习方法。通过听觉、视觉的感官对比、拆解，使学习者能够充分掌握英语口语的细节。

商业英语是针对亚洲人设计的商用英语会话课程。

儿童英语是一套课程结构非常严谨的教材，很适合学校或家庭内的循序渐进学习。适用 6—12 岁儿童和小学生，通过儿童天生的听觉、视觉敏感度，把基础英语中的各个层面，融会于儿童记忆中。

交换网通信卡：

交换网通信卡集通信、传真、语音于一体，是电话与微机实现数据通信的桥梁。它的主要功能有：点到点、一对多的广播通信；自动转发点对点传真、语言文件；自动启停对方电话所联微机并能实现数据通信；自动完成语音、留言；利用电话和密码可在远程收听语言留言。价格每套 1,800 元人民币。

沈码 2.0 版：

沈码全面利用汉字的读音、部件、笔画、笔顺四大要素，编码方法极其规范，任何一条规则都符合汉字规律，不加任何人为的定义。因此，非常适合于标准化教学，能引导学生正确书写汉字、增加汉字知识。

沈码 2.0 版可悬挂于 SPDOS、UCDOS、天汇、中国龙和中文 WINDOWS。

《大众软件》读者服务部致读者

读者朋友们，你们好！自从本刊先后介绍了一些大家喜闻乐见的游戏软件和教学软件之后，陆续接到了众多读者来信及电话询问在哪里能够买到。经多方联系，现服务部已有《钢铁雄师》、《生化悍将》、《仙剑奇侠传》、《明星志愿》、《大银河物语》、《超级大富翁》、《世纪末商业革命》等等；教学软件有北京爱嘉、联想、松岗及双语等公司出版的配合教学大纲的各种辅助教学软件。详细目录请见本期前一页，欢迎选购。

另：由于一些读者在服务部邮购软件产品时，其汇款单上，或地址填写不详，或未填写邮政编码，致使物品寄出后多次退回，有些根本无法投递，望这些读者速与服务部联系。通迅地址不详的部分读者是

上海：冯晔、徐顺达、麦昕波、曹国忠、殷浩、杨竑、张石黄飞、钱俊；**北京**：孙化云、李可、常禹；**广东**：龚国强、李佰宁、彭亮、冼敏洁；**东三省**：毕飞、杜勇、马钱毅、邢锦江、高瑞林、张晓航；**江苏**、**浙江**：黄清、李聪、刘志国、黄云素、徐晶、杨敬思、夏一清；**山东**：张国文、王秀坤；**湖北**：谭博；**安徽**：马金胜；**陕西**：侯迅；**湖南**：王斌；**河南**：崔芳玲。



《大众软件》读者服务部配套软盘目录

第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5″盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE:MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTK.BAT 三国志Ⅳ地址查询软件
第七期	压缩文件管理软件(AM、FV、AR、ZR、LR、ZOR 等) 声音文件编辑工具 WINDOWS 实用软件 RIPBAR DOS 百宝箱中的全部小工具和部分源程序 部分游戏图片	第八期	压缩文件管理软件(ARCTOOL 等) 语音注释工具包 DOS 百宝箱 部分游戏图片

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README.EXE。

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),另将订阅单寄至读者服务部(注意:在信封正面左下角注明“订阅”字样)。领取方式有自取(到读者服务部取)、挂号、快件和特快专递四种。挂号每份加 0.30 元,快件每份加 6.00 元,特快专递每份加 15.00 元。除软盘外,杂志也可到读者服务部购买或邮购。订阅单格式如下(可复印、手画):

《大众软件》订阅单

订户填写部分:3 寸盘每期 10.00 元,5 寸盘每期 13.00 元;杂志:1995 年每期 4.80 元,1996 年每期 6.00 元。

订阅杂志	由 ……年 …月至 ……年 …月,共 ……期,每期份数 …… 领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递 杂志金额(小写) ……元,邮费 ……元,合计 ……元
订购软盘	由 ……年 …月至 ……年 …月,共 ……期(□3″ □5″),每期份数 …… 领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递 软盘金额(小写) ……元,邮费 ……元,合计 ……元

(杂志、软盘及邮费)金额总计(小写) ……元

(大写) …仟 …佰 …拾 …元 …角 …分

付款方式: □现金 □汇款

收件人: ……　邮编: ……

通信地址: ……　电话: ……

备注: ……

杂志社填写部分:

(记录)编号 ……　收件日期 ……　邮发记录 ……

备注: ……

来信问答

目前，我们每天都要收到成百上千封读者来信，还有众多的电话、传真，有不少读者明确要求回信，但由于人手有限难以一一作答。现就一些读者普遍关心的问题作一答复。

1. 我们觉得通过来信解答问题速度太慢，不能满足要求，贵刊能否开辟热线？

答：应广大读者的要求，我们从1996年元月起每周六、周日开辟读者热线，编辑们专门负责解决读者的问题，对于不能马上回答的问题，记录后将尽快在杂志上解答或回信。欢迎打读者热线：(010)5266244。

2. 我在书摊上买到了总第5期杂志，想购买前四期杂志，不知该如何购买？

答：读者服务部已没有总第2期和总第5期杂志。其它各期杂志都可到读者服务部邮购或购买。与杂志配套的各期软盘也可到读者服务部邮购或购买。若想得到每一期的杂志最好到邮局或读者服务部订阅。

3. 能否提供《三国志Ⅳ》、《太阁立志传》的密码？

答：为了保护软件厂商的利益，除非得到它们的许可，否则难以满足你的要求，请谅解。

4. 我想用贵刊的5型纪念券从读者服务部得到优惠，但又舍不得破坏彩页，特别是总第5期的年历。该怎么办？

答：前四期纪念券必寄，总第5期的纪念券可用第31、32页替代(复印无效)。

5. 询问一下1995年各期磁盘所配之10型纪念券的兑换方法。

答：有关10型纪念券的兑换方法已在1996年第一期作了说明，1996年第四期将登载具体方法。

6. 我发现贵刊的上个别文章已在别的报刊上登过，如《GB4的妙用》。

答：有个别作者文风不正，抄袭别人文章，这是不道德的。请原作者与我们联系，我们将协助原作者追究其责任。当然，若读者发现其它报刊上有好文章，可以向我们推荐，我们将与原作者联系，在本刊转载。

7. 对于各大城市(如上海等地)的电脑光盘销售能否作一简单介绍？

答：目前我们也不清楚各地的电脑光盘销售点，希望各地经销电脑光盘的单位与我们联系。

8. 贵刊TOP TEN并不是国内第一个GAME排行榜。

答：在本刊之前的GAME排行榜，或是转载港台的排行榜，或是作者个人的排行榜，并不能算作真正国内的排行榜。

9. 稿件能否退还？

答：在征稿启事中已明确说明来稿一律不退，请广大作者谅解。

10. 能否自编一个类似"和诚小秘"之类的软件或其它功能的实用软件而让贵刊代销？

答：可以。若是自编软件需本刊代销，应有自主版权证明，还得经过本刊测试。

11. 我虽尚未在贵刊发表过文章，但对于"求贤榜"甚感兴趣。我有一班志趣相投之玩友，对RPG、SLG类游戏研究颇深，也稍秘技心得，想来不会让此类游戏卡壳者失望。

答：既然对RPG、SLG类研究颇深，何不先来几篇文章让众玩友欣赏一番。

12. 能否得到贵刊编辑部的全家福及签名？

答：由于忙于每月保证出刊，目前还没照全家福，请谅解。等照"全家福"后，我们将在杂志上说明。

为你疯狂

北京·钟以山

记得小时候爸爸常给我讲故事，妈妈在三岁就教我识字，于是喜欢听故事的我就常看点书以满足自己，替自己营造一个童话世界。后来有了玩具，电动的、手控的、声控的……。再后来，姑父从美国带回了一个小游戏机送给我。那年我六岁，游戏机是液晶屏的，只有左右两键的那种。

八岁那年，叔叔给表弟买了台APPLE Ⅱ，从那时我就开始和它——电脑熟悉起来了。在APPLE Ⅱ上我得到了许多快乐，那时是去美术馆附近的一家商店拷盘，游戏的2元一张、工具的4元一张。我和表弟拷了许多游戏，在暑假里没日没夜地玩，玩得汗流夹背，玩得不吃饭不学习。叔叔一看这还了得，就教我们学习BASIC语言。我开始照着书往电脑里输程序，后来觉得太累，而且也不好玩，就自己编点小游戏，玩得不亦乐乎。在玩游戏时，由于几乎全部游戏都是外国的，于是又抱起了《英汉字典》，所以玩游戏的我在那段时间里英语一直在班上排在前三名(我从小学四年级开始学英语)。APPLE Ⅱ绿色的单显在我眼里是那么奇妙，那两个驱动器的指示灯一闪，屏幕上就有可以玩的GAME，太不可思议了！所以在初中前我如饥似渴地读着有关APPLE的一切，当然包括BASIC。

初一了，我发现了一种更美妙的东西，那就是二伯的PC 286。不说别的，仅仅是那彩色的显示屏就让我咋舌了。经不住我的苦苦央求，甚至是梦中我也在喊着“286”，爸爸终于替我买了台286……。我更忙了。

首先，那无边无尽的游戏就够我操心的了，再加上误操作和病毒的骚扰，令我几乎每周六都得骑车来回于中关村与家之间。第二天坐在电脑前不是鼓捣设置就是杀毒，再不然就来一次低级格式化。非常幸运，我的这台启蒙电脑至今一切正常。

上高中后认识了一些电脑玩家，常一同切磋技艺，但大多为硬件、工具知识。对于GAME，我有自己的理论：ACT不玩(小脑太弱)，过于弱智的不玩，只玩AVG、RPG和SLG，而其中又最钟爱AVG。起先在RPG中我勇往直前，无难不克，那些小儿科的谜题太简单了。后来又陷人AVG，开始痴迷于其间，常常是上一个不爆机就不玩下一个，但至今仍有两个遗憾：一是SIERRA的《国王密使Ⅴ》，另一是SIERRA的《警察故事Ⅱ》，自此我一见到SIERRA就跑。在SLG中，我欣赏MAXIS公司的SIM系列，那已然不是在游戏，而是在玩中获取知识，是自我知识结构完善的一个最佳途径。而我玩游戏的宗旨正是以玩致学，以玩致用。玩是天性、是本能，但玩了不能白玩，玩好也是一种能力。

一直渴望着有一本自己的PC杂志，一直希望有一个PC GAME的排行榜，必竟个体单兵作战太寂寞了。而PC GAME是一种文化，它需要传播。终于有一天认识了《大众软件》，使我的梦想实现了。瞧！我现在终于不是一个人在玩了，是一群人，是全国的PC GAME FANS。

进了大学，大一未开电脑课，每周末便回家朝拜一次，与电脑亲热一番，哪怕只是看着它那乳白色外衣，那怕只是听着那硬盘的轻响，哪怕只是……。

我想我是离不开你了，我是疯狂的，为你疯狂！

我与电脑初次见面是小学三年级。一次参观少年宫，当我走到计算机房时，被计算机屏幕上那五颜六色的图形所吸引，晚上在我的百般恳求下，母亲无奈只得托人去少年宫替我报名学计算机。

那时，流行的主要是APPLE Ⅱ，要用BASIC语言编程。BASIC虽好，可对我来说却很难学。在这其间有几次考试成绩不好，险些被淘汰。后来经过一翻努力，终于攻克了BASIC语言。从此，我与计算机结下了不解之缘。

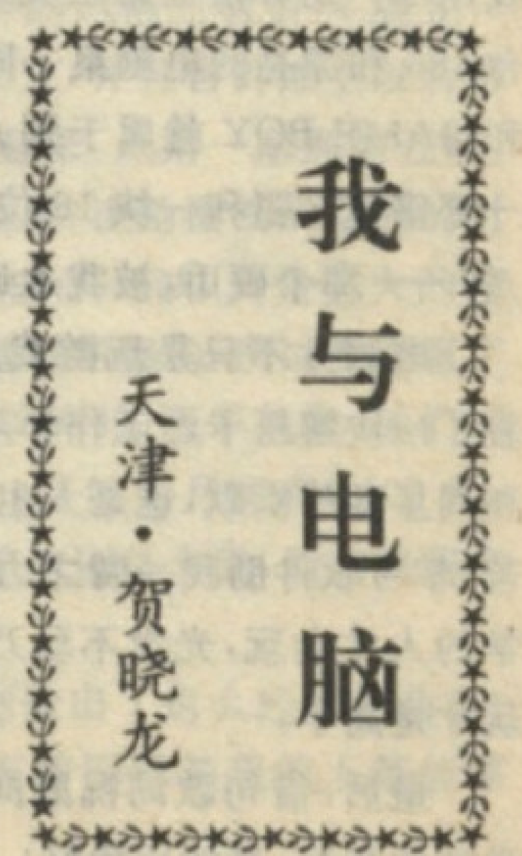
后来，一位亲戚买了一台中华学习机，于是，在一个暑假把它借了来。我用BASIC编了几个游戏，而且还想帮母亲用计算机记帐，只是不知BASIC如何象dBASE那样将数据存盘，因而没有成功。

计算机这个一见钟情的朋友陪伴着我从小学到中学，到大学。是它给了我学习的力量。

那是在初三的时候，面临中考，可是我的学习成绩下滑得厉害。当时我有心上中专，不上高中。一天，父亲对我说：“你想不想继续学习计算机，如果不想，你就上中专。如果想继续学，就一定上高中、大学。”父亲的话使我振奋，我暗下决心一定要考上理想的学府，一定要圆我的计算机梦。于是一股力量从心底产生，推动着我考上了高中。

梦想成真

一次暑假期间，去父亲单位玩，一台计算机吸引了我。我从来没见过这样的计算机，软驱在主机上，键盘和主机分开，开机后屏幕上就出现了一个“C>”，无论我怎么打BASIC命令都没有正确结果。一会儿父亲进来我才知道这是台当时算是很先进的个人电脑——长城286。从那时起我就梦想着拥有一台这样的PC机。



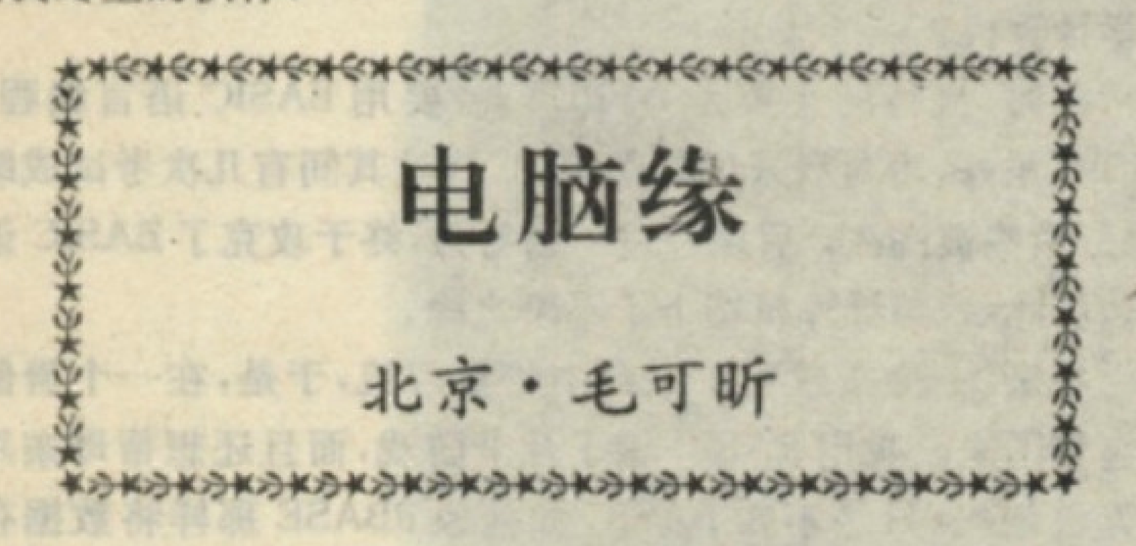
我上高二那年，父亲单位的计算机已升级到486，一些老PC机被淘汰，无人使用。父亲在我的一再请求下从单位买了一台二手机。但好景不长，这台计算机刚到我家两个月，其主板就出现了严重的问题而无法使用。无奈又把它送了回去。梦想刚刚实现就又破灭了。但在这两个月里我对计算机的认识有了进一步的提高。我对DOS的操作已得心应手，并提高了BASIC的编程水平，更重要的是，这期间我在计算机的硬件知识方面有了很

大的提高。

高三上半学期期末，母亲的学生从外地回津做计算机生意，于是父母在我的一再请求下拿出五千元，由我挑选了一套散件，组装了一台486计算机。这回我的计算机梦终于成真了。为此激动得我几夜睡不好觉。

艰难跋涉

如今我已读大学，计算机专业实现了多年的夙愿。随着知识的增长，我对计算机愈加痴迷，它和我已结下不解之缘，将是我终生的伙伴。



电脑缘

北京·毛可昕

一见钟情

零点的钟声在耳边轻轻地响起，寒潮涌动的窗外霓虹闪烁，身边一杯香浓的咖啡，伴随着轻轻地敲击着键盘的我，忘却尘日中的一切烦脑，把自己完全融人奇幻之中。就在这时我发现：电脑，它与我配合的那么默契。它早已不是一台机器，而是我的挚朋友，甚至是我身体的一部分。

说起同电脑的相识，也算得上是有缘千里来相会。中考结束时，轻松的感觉使我心旷神怡，但与朋友们的分别也使我感到一些失落。最终，我们决定分手前再举行一次PARTY。一个朋友说他买了一台电脑，让我们去他家玩。但我却极力让大家到我家来，因为我不但花了大半天的时间把家中打扫得干干净净，而且在我的电视前还摆着一台刚开封的世嘉。我和他相持不下，最后决定猜硬币。银白色的硬币被我弹起很高，落到地上不停地转着。忽然硬币倒了，倒向了他那一边。就是那次PARTY，使我看到了真正的游戏。为了这个相见恨晚的朋友，我用尽一切办法去恳求父母。“事上无难事，只怕有心人。”一台486和漂亮的电脑桌一同摆在了我的房间中。不久后，世嘉和GAME BOY就属于别人了，换来的是一片4M的内存条、一部倍速光驱和一块16位声霸卡。而让我同电脑相识的“媒人”——那个硬币，被我永远地收藏起来。

电脑并不只是玩游戏用的，最近我又为自己这位老朋友装了一块解压卡。工作学习之余和家人一起共享成龙的威武和周星驰的幽默，也是人生一大乐事。高中的学习不免有些艰苦，学习软件助我一臂之力，使我成绩飞速上涨(略夸张)。会学的人才会玩，光学不玩乃书呆子，光玩不学则丧志，能学会玩才是高手。

最后，借句歌词祝愿同电脑有缘的玩友们：玩的比我好，学的比我好，过的比我好！

电脑游戏
——我的恩人

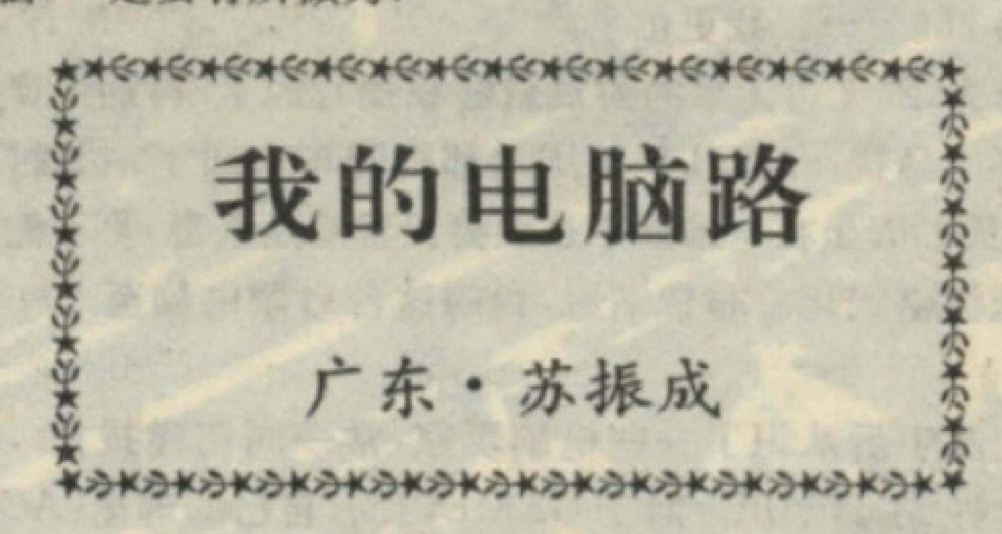
湖北·周黎

说起我是怎样得到电脑的，还真要感谢电脑游戏。

很久以前，我路过学校的微机房，好奇的从门缝里看去，正好看到老师在教学生们玩《角斗》。我看了很久，被这与众不同的内容所吸引，心中便开始有了购买电脑的欲望。在学校电脑从APPLE换成了386DX/33后，我参加了电脑学习班。DOS、WINDOWS的学习使我更迷上了电脑。老师也是个游戏迷，喜欢玩《三国志》，我也觉得《三国志》是我见到的最好玩的游戏了。因为在学校不能玩，所以购买家用电脑的欲望愈加强烈。一场家庭风波闹开了，父母以我“见好爱好，到手三天就不见，花上几千元只是买回个装饰品”的理由回绝了，我开始自己筹钱，因为我相信“只要攒钱功夫深，电脑一定会成真”的信条，省下所有能省的钱。几个月过去了，算算也有八百多元了，加上以前的一点积蓄，共有一千六百余元，虽然少了点，但我仍然信心十足，拼命哟……。

终于，我的行为打动了父母。一天回家后，我惊喜的发现书桌上放着一台洁白的电脑。我当时什么话也说不出来，只是流泪罢了，心里高声喊着：终于成真了，终于成真了！……

这一切都是电脑游戏给我的动力和毅力，如果不是电脑游戏，也许……。我要向电脑游戏许诺：我一定会好好利用这台电脑，一定要有所做为！



我的电脑路

广东·苏振成

没有学电脑之前，我对电脑的认识简直一无所知。偶尔听到别人说有电脑病毒这回事，我竟以为是和艾滋病之类一样有生命体的病毒。

出生在农村的我以前想都没想过会学电脑，也不敢想。因为我一直认为电脑是高科技的象征，只有有钱人家才能玩弄的。没料到今日的我竟然选择了电脑专业。那是一次偶然的机会使我与电脑结下了不解之缘。四年前的一个暑假，我刚结束升初中的考试，很想轻松一下，经母亲的同意，我到了全家在深圳的堂兄家玩。堂兄家比较富有，不知什么时候买了一台电脑。和堂兄在一起时，堂兄总是和我讲学习电脑的好处以及乐趣。平时一有空，他也免不了去玩弄那台电脑。我[illegible]用好奇的目光去观看，只见堂兄手里拿着一块像肥皂大小的东西(后来才知那是鼠标器)，在一块平滑的板上移来移去，再看那台像



电视一样的屏幕上也会有一个箭头随着移动，箭头所指之处，那些画面也会随之变动。我被那生动的人物所深深吸引；曾经有许多次想自己动手玩，但又不晓得怎样摆弄。我只好请求堂兄帮我，但他说这不是一朝一夕能学会，还是不要学了。可是每当晚上睡觉时，当我一合上眼睛，脑子里总会出现电脑那精彩的画面。我只好再次央求堂兄教我，最后，堂兄经不住我死死的缠磨，终于答应了我的请求，当时别提我有多高兴。他首先教我学习 DOS 的基本操作，接着就给我讲一些简单游戏的玩法。或许这就是我电脑入门吧。时间过得很快，经过差不多一个暑期的学习，我基本学会 DOS 的操作和一些游戏的玩法。这时，我又要离开堂兄回家继续上学。

在这以后的学习之余，我又买了些有关电脑的书刊看，随着日子的推移，我对电脑的认识得到了进一步的加深。初中毕业后，在报考中专时，我毅然选择了电脑专业。功夫不负苦心人，经过努力，今日我终于如愿以偿了。相信经过我的努力，不久将来的我，一定会在电脑方面为社会作出自己的贡献。

我的电脑梦

天津·追梦人

多少年来，我有一个梦，那就是能自己拥有一台电脑。但命运却偏偏总与我作对，总是有意无意地让我远离我的梦。

记得上小学时，我从一本科普读物上读到了有关电脑的知识，立即被它的魅力所吸引，从那时起便有了这个梦。但因为当时周围还没有电脑，我便也无缘一睹它的风采。

刚上初中，正值学校配置了十几台微机，要成立计算机小组。但组员的“登用”条件是各班中数学成绩拔尖的同学。而我却不在其列。仿佛在年级组长眼里电脑只是个大计算器而已。更具讽刺意味的是：有些家长怕学电脑会影响孩子的成绩，死活不愿让孩子去。最后是在老师的再三劝导下才勉强答应。而对我这个“追求者”却拒之门外。

我真正接触到电脑是在高一学校开设计算机课时，学会了 BASIC 语言，会自己编制一些简单的程序。似乎我就有这方面的天赋，在别人看来不可理解的，我却能一目了解（大话）。最后在高二时，计算机小组要增加一名组员，由于我在《天津市中学生高中计算机合格证考试》中取得了 98 分的好成绩，终于被“登用”了，当时颇有金子总会发光的感觉。可是好景不长，父母怕影响我高考，坚决反对我参加计算机小组，几次找到学校。而我也的确不争气，学习成绩只能和孙山一比高下。无奈，在父母和班主任的轮番攻击下，终于退出了计算机小组，再次与电脑失之交臂。

1992 年上了大学。哪所学校？说了您别笑——天津中医学院。中医?！与计算机可算是风马牛不相及。学校还真就没计算机课（真正开设计算机课是在我毕业之后）。朋友们都说这下你的电脑梦该做到头了，我当时也这么想。可有一次到离中医学院不远的国际贸易学校去找一个同学，发现那儿的机房很容易混人。于是痴心不改的我又开始“冒险上机”。由于僧多粥少，有好多次等我下课赶到那儿时，已是座无虚席了。终于，我想了一个“占位”的办法，没想到这个愚蠢的办法却让我再也无法踏进那儿半步。在一次上机将要结束时，我将自动批处理文件建立成如下内容：ECHO OFF；CLS；：LOOP；GOTO LOOP。按照我的设想，当下次有人上机时，他会发现这台机器开机后“黑屏”，便有可能认为它出了毛病而放弃使用这台电脑。而等我到来时，我只要按一下“CTRL＋BREAK”键便可中断命令，使电脑“恢复”正常，我便可达到后来居上的目的。当时经热启实验已获成功，自以为万事大吉了。可是在下一次（也就是最后一次）上机时，不知为什么怎么也“恢复”不了。恰巧这时机房的老师巡视过来，发现了异状，同时也对我产生了怀疑。经过详加盘查，我终于被“请”了出去。至此，大学时代的电脑梦也破灭了。

如今我参加了工作，成了一名医生，但对电脑的热情却丝毫没有降低，经常去朋友那儿“蹭机”。但这总要受时间、地点、人物的限制，十分不便。况且这些朋友中有些人别看整天都守着电脑，而实际上只会用一些简单的命令做一些简单的工作。在你眼里他近乎一个“电脑盲”，而他看你却更象个“乡巴佬”，从不轻易采纳你的建议。哎，必竟你不是科班出身，没计算机文凭，由不得人家不信任咱。我的一个朋友就是这样，单位为他配置了一台多媒体，而他每天的工作依旧只是打个字，制个表，从不敢越雷池一步。终于在我九牛二虎的说服和保证下，同意让我操纵一把。当我把费了几番周折才搞到的几个 KOEI 正版游戏装进去时，他用怀疑的眼光望着我，问道：“会不会有病毒？”“不会的，我刚才已经用 KV100 杀过了！”他仍旧将信将疑。我赶紧将这几大游戏的攻略简要地向他讲述了一番，可看到的只是他的目光由怀疑变成迷惘。我知道自己又在“弹琴”了。在我的指导下，他机械地移了几下鼠标，依旧没什么兴趣。一周后，我打电话问他玩得怎么样了，他却告诉我已将那几个游戏删除了，理由是这几个游戏占的硬盘空间太大了。天哪！他那可是 540M 的硬盘呀！我当时简直欲哭无泪！隐隐觉得上苍不公。我要是自己有一台电脑该多好呀！

去年 12 月，在书摊上发现了《大众软件》第五期，自以为目光犀利的我，立刻被她那卓然不群的风格所吸引，4 块 8 一本，值！立即连同前几期一并买了回来，并且告诉摊主以后每期我都要。回家后如饥似渴地读了起来，从第一期到第五期，晚饭没吃。读完后，我的第一反应便是：该是攒钱买电脑的时候了，那么多好软件、好游戏都不能亲手一试，真是莫大的遗憾。但仅靠我一个人目前的财力是远远不够的，所以我说服了哥哥和弟弟（其实倒不如说是《大众软件》说服了他们，他们同样被其内涵所折服），我们一同努力，开始每月固存 1400 元，估计到年底当可大功告成。虽然目前这还是个梦，但它离现实不远了。这实在令人振奋！

我爱《大众软件》，感谢编辑们创造出了这么经典的杂志！愿她永远长青，也愿天下所有同我有着同样梦想的人都能够好梦成真。阿门！

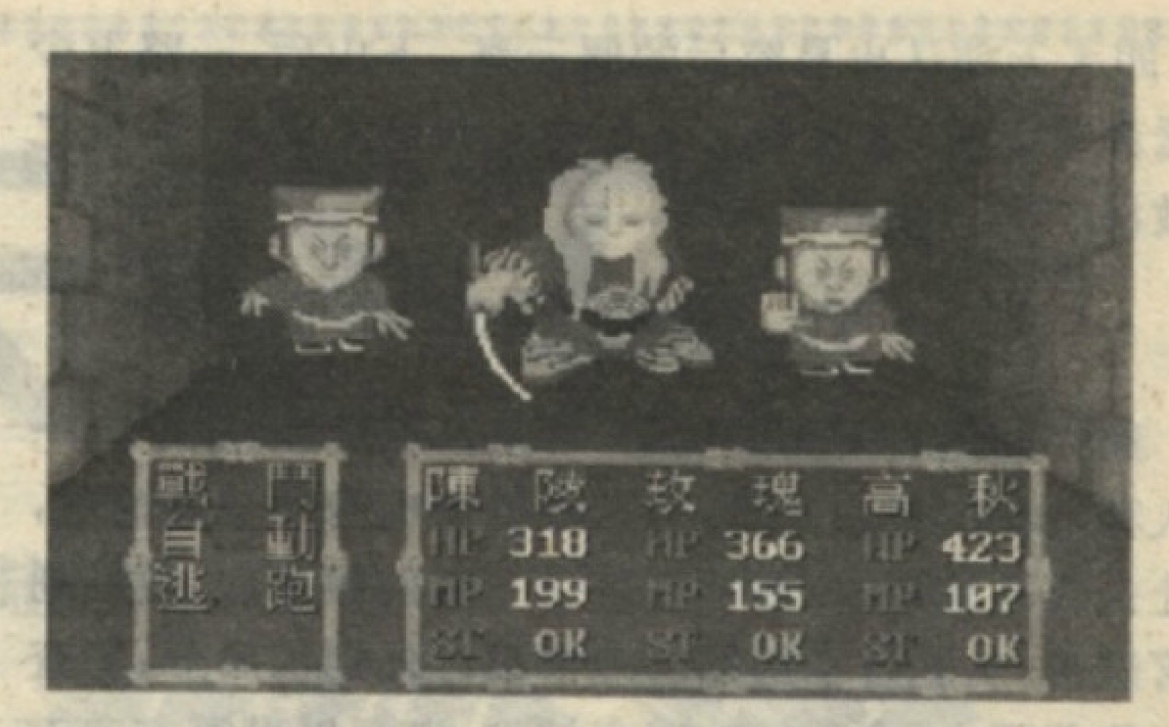
三好电脑厅 PC 游戏及设备报价单

PC 原版软盘游戏	**单位**	**邮价**	**出品公司**	**CREATIVE 视霸卡**	**单位**	**邮价**	**备注**
暗棋侏罗记	套	106	光谱	Video Blaster RT300	套	4,190	
富甲天下	套	69	光谱	Video Blaster SE100	套	2,570	
卡耐基人生指南	套	95	光谱	Video Blaster SE	套	2,220	
坦克大决战	套	69	光谱	Video Blaster MP400	套	2,040	
欢乐幸福人	套	89	光谱	TV Ccoder-EXT	套	1,810	
雄霸天下	套	69	光谱	**CREATIVE 声霸卡**			
巴士帝国	套	59	光谱	SB 16 Value IDE	套	900	
五子棋大师	套	39	光谱	SB 16 Value IDE	套	920	中文版
世界末商业革命	套	130	光谱	SB 16 Pro	套	1,520	
爆笑三国志	套	80	汉堂	SB 16 Pro	套	1,530	中文版
天外剑圣录	套	133	汉堂	SB 16 Pro ADSP	套	1,820	
大战略 I	套	95	汉堂	SB AWE32 Value	套	1,970	
隋唐英雄传	套	115	汉堂	SB AWE32 Value	套	2,000	中文版
三界谕	套	136	第三波	SB AWE32 ADSP	套	2,640	
四川省Ⅳ	套	130	第三波	SB AWE32 ADSP	套	2,670	中文版
智圣鲜师	套	190	第三波	**CREATIVE 只读光驱**			
魔武王	套	143	佳帝安	CD220E+GroliCD+Package	套	1,550	倍速
碰撞小精灵	套	102	劲一番	Creative OmniCD(INT)	套	1,600	倍速
求婚 365 日	套	140	劲一番	Upgrade Kit-Int 4X IDE	套	20,090	四倍速
美少女战记	套	127	新艺	Upgrade Kit-Int 6X IDE	套	24,210	六倍速
武林争霸	套	140	新艺	松下四倍数可擦写/只读二合一	套	11,190	
鬼屋魔影	套	185	Infogrames	Digital Edge CDR	套	19,570	光盘刻录机
美女与野兽	套	125	Loriciel	**CREATIVE 多媒体套件**			
七侠五义	套	145	艾生	Starter Kit-Int 2X Creative	套	2,270	
鹿鼎记	套	150	智冠	SB Discovery CD "NE"	套	2,580	220E 光驱
飞翔传说	套	95	精讯	SB Eduteinment EZ 16	套	3,960	
封神榜(简装)	套	45	大新	Discovery Pack-Int 4X IDE	套	3,780	四倍速光驱
爆笑躲避球(精装)	套	45	英雄	**有源音箱**			
勇者传说(简装)	套	70	汉堂	SBS-300	对	1,300	YAMAHA
飙车小子(简装)	套	45	精讯	YX-750	对	440	
PC 原版光盘游戏				YX-690	对	310	
大银河物语	片	59	智冠	YX-691	对	200	
黄飞鸿	片	59	智冠	SOUND 2000	对	250	
射雕英雄传	片	59	智冠	**计算机及多媒体配件**			
笑傲江湖	片	59	智冠	真 16 位声卡	套	480	
九五真龙	片	59	智冠	只读光驱 CDROM	套	710	
超级大富翁	片	59	智冠	解压缩卡	套	1,340	带视频输出
时空特警	片	59	智冠	机械鼠标	个	90	
倚天屠龙记	片	59	智冠	光电鼠标	个	190	
鹿鼎记	片	59	智冠	3 寸软盘(CDCOM,十片装)	盒	40	台湾原装
机甲猎人	片	59	智冠	540M 硬盘(IDE)	个	1,860	
刘伯温传奇	片	59	智冠	1M 内存条(30 线)	条	300	
神鹰突击队	片	70	金盘	4M 内存条(72 线)	条	1,190	
PC 机游戏棒			**备注**	**兼容 PC 整机**			
QS-201B	个	190	游戏棒	486DX2/66/4/210/.28 隔行	套	6,750	IDE 总线
QS-191	个	200	四键手柄	486DX4/100/8/540/.28 逐行	套	9,950	VESA 总线
QS-5i(键盘接口)	个	330	六键手柄	Pentium/90/8/540m/.28 逐行	套	13,750	PCI 总线
QS-151	个	590	适用模拟飞行	多媒体 486DX2/66/8/540/.28 逐行			
FLIGHT YOKE	个	660	适用模拟驾驶	16 位声卡、倍速光驱、解压缩卡	套	12,050	VESA 总线

地址:北京海淀区复兴路十五号(科苑商城内)
邮编:100038　电话:(010)8515544-2076
联系人:袁雪飞　传真:(010)8515544-2087

以上价格含邮费(单位:　元)。另由于篇幅限制,许多软盘游戏、游戏光盘和软件光盘不能一一列上。
欢迎来函索取目录。(10 元/份)





载体	软碟	系统	DOS	语种	中文	类型	角色扮演

一、功成下山

飘渺峰上，风尘三侠的三个弟子：陈陵、玫瑰、高秋已练功八载，这天奉命下山闯荡。

先别忙于下山，询问师父后，记住彼此的姓名、绰号，以后有用。然后在坛子、书柜、药柜等处调查，可发现匕首、短剑之类物品，装备后可提高攻击力。玫瑰用匕首、短剑类短小兵器；高秋使用长剑、大刀之类长兵器；陈陵不用兵器。

下山途中可找到不少宝物，也会遇到许多敌人。敌人大致有三种：无赖、盗匪、食人熊，对付他们可不能逃走，否则难以得到经验。

二、北山除霸

当能一招毙敌时便可下山去归来村。往药房走会遇见一伤者，是被白玉堂的人打伤的。出店后询问村民，得知救治同伴可往药房。记住当向村民调查某人或某地时，他会问"你知道吗?"回答"否"，则告诉某人或某地的情况；反之，则告诉某人的住处或某地的走法，因此询问相当重要。此外调查也很重要，常可发现不少宝物。

一切准备妥当后出村东行，看见一个山洞，这就是被白玉堂主人月邪所霸占的北山。行至左上方洞口可直通月邪的居所，但得先往它处找寻宝物。

三、除霸务尽

在归来村得知一些白玉堂的情报，然后出发东行，过北山不久便到了白玉堂。

白玉堂中有不少用毒高手，较以前那些草包厉害多了。若玫瑰已练成天地清明，则可用之逼出体毒。这里宝物不少，但敌人更多，所以不可恋战。来到布满三色格子的地方，这就是月邪赖以成名的阴阳雷电大阵。走白格无事，黑格则什么也看不见，蓝格布满机关，上去会伤不少体力。通过此阵来到月邪居所，月邪已非对手，所以BOSS也就不是他了。此时出现个蒙面人，打败他并不困难。蒙面人被打得负伤而逃，他遗落一把金箭，这是线索，便由高秋去调查，并相约在大湖村见面。南下进入百里世家、四川唐门、嵩山少林的势力范围。这时一定要提高段位，南行可至闻名已久的大湖村，在这里可别忘了寻找宝物。

四、巧计救人

进入酒楼，会有店小二招呼用餐。用餐时听见临桌谈话，得知高秋被误认为金箭使者并奸杀了百里世家的三小姐。马上上前打听，得知有关详情。当告诉名字并吓跑众人后，入柜台找到几百两银子和一些宝物(什么行为!)。桥边停留着三架马车，这里就是百里世家?马车前是一片森林，从森林进去，途中敌人越来越强。走到尽头看见三人围住高秋揪打，陈陵灵机一动，冒充高秋仇人将其救出，然后说出自己的真实姓名。三人大怒，立时一场大战。三人中武功最强的是百里世家的二小姐百里兰，次之是成名高手风火鹫林英，最差的要数少林派长老吃苦和尚。杀了吃苦和尚和林英，并生擒百里兰作人质，然后回大湖村休整。

五、少林问罪

得知三大门派掌门云集嵩山少林寺，于是就带着百里兰前往少林。往东过山洞可到少室山，在上方有个陈家村可用来休整和购买装备。上少林，百里兰已知三位的为人，遇上三派掌门为三人解释，无奈无人信服，便大打出手。百里世家主人百里常笑是百里兰的父亲，武功居三人之冠；少林掌门云海大师，唐门少主唐天行都为一派之主，武功自然高强。谁知云海大师不堪一击，未过几招就被击毙，而百里常笑和唐天行都负伤而

逃。四人上前认出易容后的假云海。下山后，一路上少林派高手无数，也找到大量宝物。回到大湖村，休整之后救济一下村角的小姑娘。

六、洗脱罪名

到大湖村右下角的民居，那是高秋的家，家中有一仆人和高秋的叔叔高绪。向这位铁匠出身的叔叔请教，他让去百鸟院调查。在百鸟院付一百两银子后，便见到黄莺姑娘，从她口中得知一些情报。先别忙离开，调查一下收获不小。拿着她的避水神珠，向百里世家方向走去，经过百里世家至尽头可发现一处大瀑布，面对瀑布使用避水神珠便进入里面。

瀑布中隐居着不少修炼邪派的武学异人，都是蒙面人的爪牙，个个武功高强。摸索中来到蒙面人的居所，蒙面人说他是金箭使者。为了报仇他找这些人比武，但连四魔中排名最末的魔童都打不过，只有用诡计了。

知道真相后返回大湖村，去找被救济的小姑娘。谈完话后被几大门派高手围攻，小姑娘不幸身亡，高秋由此领悟第三式剑招"天外流星"。经多方澄清，终于洗去不白之冤。

七、行侠仗义

大湖村右边房中有个摆渡口，摆渡者告诉我们龙虎山的头子李陵十分厉害。从这里坐船到达东南村。

进入东南村发现不少东西，看见土匪后，将其打跑。大战山主李陵，此人武功极强，还会自行回复体力，玫瑰左支右撑将他定住，一举击毙。救出药王回东南村，他告诉我们，金箭使者想要得到七色海棠以练就尸魔大法。

东行至海岸找到渔村，村中有不少武林人物准备去参加华山的武林盟主选举大会。先去村口第一家交谈，得知其女被水晶宫的人劫去。老者将我们送至水晶宫，水晶宫也有一套护宫阵法。多试几次就能顺利进入。救出老者的女儿，遇上赶来的水晶宫宫主。一场大战后，水晶宫在江湖除名。然后用风行符回渔村，或用已练成的随风追影，将老者女儿送还。

八、七色海棠

为了不让金箭使者练成邪派至尊的尸魔大法，就须先得到七色海棠。它在麻疯岛上，可无人愿去，老者为报恩将我们送到岛上。

上岛进麻疯村，村中都是麻疯病人，陈陵用一指禅将他们一一治愈。第一间房子可免费休息，养足精神，在杂货店买一颗天雷弹。北上有一洞，洞口堵石，须用天雷弹炸开方可进入。

七拐八转到达第二版面，先从左下角梯子下去，到一堵画有东西的墙边调查，发现三个按钮。第一、二个会使人掉出洞外，第三个才正确。回去上楼梯，从右下角梯子下去，顺利前行（在此之前不通）。小河边停有两艘船，金箭使者已得到七色海棠，坐第一艘船逃跑了，而留下两名银剑使者阻挡。银剑使者腿功非常厉害，要小心对付。我们坐第二艘船追击，但金箭使者早已逃之夭夭，于是离岛到华山附近的渔村。

九、三件奇宝

我们进村去旅店，见到三位师父。风尘三侠告诉我们，金箭使者是东瀛人，叫忆中太郎，已练成尸魔大法，要打败他须得到三件宝物：天蚕洞中的天蚕蟠龙旗；龙王会的白玉升龙杯；失传的黄金屠龙剑。风尘三侠将找到的黄金屠龙剑打造图纸交给我们就离开了。先至左下角铁匠铺打造黄金屠龙剑。

去龙王会要通过门口设的九宫迷踪阵，要向隐居海边的隐士请教。他是师父的老友，为证实我们是风尘三侠的弟子，他会问一些问题，全部答对才告诉破阵之法，其方法是：右一，下一，逢三下一，即入阵后，每次击键，顺序是右下、右下、右下下，重复多次就可通过。

白玉升龙杯是龙王会的镇派之宝，不轻易与人，只要通过三道关卡即可得宝。如果玫瑰练成了晴天霹雳就可轻易过关。记住出来时不可使用天马行空，否则会回以前村庄。

天蚕洞是个谜宫，走法是：进洞右行至楼梯处选上边，然后右行至右下。第二条路进去后下楼，右行至楼梯上楼便到了天蚕洞府。有些宝物不能放弃，最重要的是两件天蚕宝衣，一柄大地之锤，一面天蚕蟠龙旗。得到宝物后回到村庄取得黄金屠龙剑，作好战前准备。

十、华山决战

来到华山脚下，山口竟由银剑使者同两名和尚把守。除去他们后，得知忆中太郎已上华山，前途凶险啊！一切准备停当后便上华山绝顶。此时华山顶上已满目尸骸，一场惊心动魄的血战开始了。忆中太郎居中，体力数万，左右各有一尸魔，体力也有数百，被击毙后仍能复出。忆中太郎的天蚕腿攻击力极强，不过大地之锤可挡去不少攻击。三人用尽平生所学，天蚕蟠龙旗可伤其体力3333，白玉升龙杯可伤其6666，屠龙剑可伤其9999。是武林遭受浩劫，还是成为武林盟主，就全凭玩家掌上功夫了。

钢铁天空下

北京·陆强

BENEATH A STEEL SKY

载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	冒险

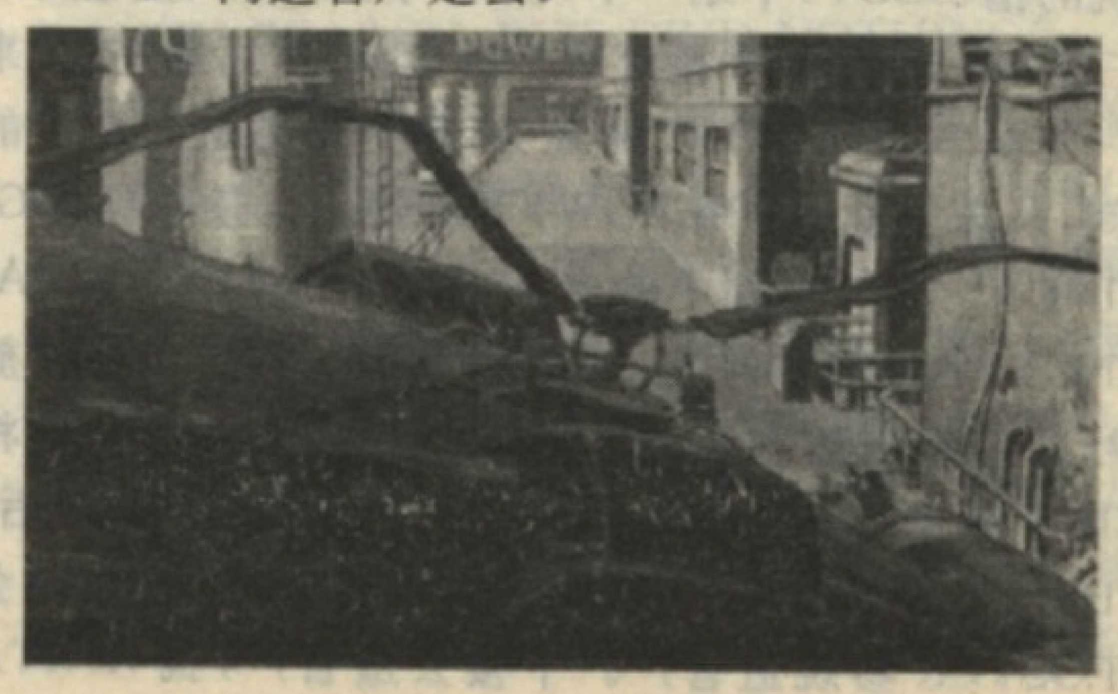
《钢铁天空下》以精致的画面制作见长。在操作方面，指令即时化是其显著的特色，加上简便的线上说明，使整个游戏极易上手。剧情设计曲折而有难度。另外游戏中添加了不少死亡陷阱，可以说是步步惊心。玩家切记不要在画面中瞎点，经常存档是通往胜利的唯一法宝。本文只提供一条攻关线索，至于人物对话的选择还要靠各位玩家的不断研究。



故事发生在未来世界一个叫GAP的地方。话说一天早上，FOSTER被一群来历不明的军人抓上直升机，但不久直升机因事故坠毁了，FOSTER从废墟中爬出，为摆脱警探REICH的追杀躲进再循环工厂。从此，FOSTER便踏上了一条艰辛的寻父之路。

再循环工厂
(RECYCLING PLANT)

不必理会楼下的REICH，只要不下楼便无性命之忧。在右侧有一个防火通道，可是连推几下，那门纹丝未动。岂有此理！防火门居然打不开。无奈，只得找来一根铁条(RUNG)把门撬开。不料响声惊动了REICH，他气势汹汹地冲上楼来，但并没发现FOSTER。FOSTER哪里去了？原来他急中生智藏在门后。哇，真是好险！FOSTER下楼走进右手的房间。在垃圾堆仔细寻找，便发现机器人外壳(ROBOT SHELL)、乔伊电路板(JOEY CIRCUIT BOARD)，把它插入外壳中，机器人JOEY便活了。与JOEY交谈后，向右走和HOBBINS聊一聊。当FOSTER要开柜子(CUPBOARD)时，却遭到HOBBINS的极力阻挠，想必里面一定有东西。FOSTER先到屋外的电梯上，HOBBINS出来制止。FOSTER趁机溜了进去，迅速拿走柜子中的东西(若HOBBINS赶回，可重复上述行动，直至把东西全部取出)。在外屋FOSTER察看了运输机器人(TRANSPORTER)，再向HOBBINS请教一些有关它们的情况，最后让JOEY来启动它。待运输机器人把垃圾装到电梯中，FOSTER可从电梯通道爬下去。来到焚化室，FOSTER先检查一下门锁，然后让JOEY去开门。这时REICH突然出现并举枪向FOSTER射击，在千钧一发之际，但见从监视器(WATCH CAMERA)中发出一道光束将REICH击毙，真是谢天谢地，阿弥陀佛！在REICH的尸体上，FOSTER搜出了一张身份证(ID CARD)和一副墨镜(DARK GLASSES)。走出焚化室来到第二层电梯旁，将身份证插入终端机(TERMINAL)可看到不少信息。然后，FOSTER一直向右回到直升机的坠落现场，和看守警卫交谈后，FOSTER向造管厂走去。



造管厂
(PIPE FACTORY)

进门后和一个女子没说几句，工厂老板 GILBERT LAMB 就把 FOSTER 赶了出去，FOSTER 只好在工厂外面等。当 LAMB 想用电梯时，电梯却坏了，FOSTER 急忙上前将一块三明治(SANDWICH)交给 LAMB，接着就和他攀谈起来。FOSTER 的公关能力真是不弱呀！回到工厂找 ANITA 谈话，FOSTER 先从窗户向储藏室张望了一会儿，再向 POTTS 了解一些情况，但是，储藏室还进不去。FOSTER 急中生智，先把扳手(SPANNER)插进一组齿轮(COGS)中，待传送带停止后，把扳手收好，再让 JOEY 去储藏室侦察一番。待 JOEY 出来向 FOSTER 汇报后，向左走把一机器人外壳用扳手拆下来，给 JOEY 装备上。等 JOEY 破坏了储藏室的报警系统，FOSTER 便可进入储藏室。FOSTER 先把地板上的翻板(GANGWAY)掀开，到桌旁找到 WD40 式炸弹、钥匙、塑胶炸弹和油质磨粉(PUTTY)。但出门时，POTTS 把东西都搜走了，这简直是强盗的行径!!!

通往第三层

离开工厂，FOSTER 径直向左走便来到了发电厂。与看守发电站的老者聊天，他居然向 FOSTER 挥舞扳手，这老头太可恨了！FOSTER 走到右面的蒸汽机前，用扳手把上面的两个按钮(BUTTON)拧松，接着，让 JOEY 去按右手的按钮(注意两人必须同时按)。忽然，一股灼热的气浪喷出把那位老者冲了出去。FOSTER 到左面关掉电路箱，把上面的灯泡(BULB)拿下来，再将塑胶炸弹放在照明的插座(LIGHT SOCKET)中，然后把电路闸合上，电路箱便会被炸飞。往电路箱中看，发现有两个闸刀，只要将右手的闸刀拉下来，通往第三层的电梯便修好了。来到电梯处，叫 JOEY 剪断右面的电线(CABLE)，再使用身份证在终端机的槽(SLOT)中划一下，便可叫上 JOEY 坐电梯到第三层。出电梯后，先捡起地上的电线，然后向左走，来到一个叫 BELLE VUE 的地方，用身份证进入左手的房间，从床上枕头(PILLOW)下拿到一本杂志(MAGAZINE)。出来与院中的老人、旅行社(TRAVEL AGENCY)的经理和保险公司的主管聊一聊。没想到旅行社的经理居然敢明目张胆地索贿！没办法只得将 REICH 屋中的杂志送给他。拿到机票(TICKET)后，回 BELLE VUE，等 LAMB 来时将机票交给他，他会带 FOSTER 参观造管厂。下楼去造管厂，找 ANITA 了解有关 RETINA JAMMER 的情况(LINC 系统检测时使用)和 D－LINC 的原因，最后把身份证交给 ANITA，她会在身份证中加上 RETINA JAMMER。出厂至终端机前将身份证插入，进入 SECURITYSERVICE 菜单，通过 LINC 系统测试后(密码见附表)，选择 2.SPECIAL OPERATIONS，再按 1.FILE ADJUSTMENT，继而选①.AUTHORIZED-LINC，做完后离开 LINC，到电梯旁等候 LAMB，由于 LAMB 的身份已被注销，而不能使用电梯了。这时，FOSTER 上前打招呼，LAMB 会请 FOSTER 去他的公寓照看小猫。FOSTER 可借机溜入 LAMB 的房间，在书架上找到一盘录相带(VIDEO CASSETTE)，把它放进录相机 VCR 中，上面都是猫的图像。收好录相带，打开自动喂食机(FEEDING MACHINE)就可以离开了。



进入 LINC SPACE

出公寓向左走，找保险公司主管谈一谈，能了解到有关 SHRIEMAN PORT 的情况。在第三层的左面，FOSTER 先和门口的男人了解些事情，然后进入博克诊室，但暂时见不到博克医生。FOSTER 只好先看一看桌上的传单(LEAFLET)，然后打开影像机(PROJECTOR)，再让 JOEY 设法使影像机打开博克屋外的门，而影像机拒绝合作，但当 JOEY 提到 OVERMAN 时，博克医生的门自动打开了。见到博克医生，几经磋商，FOSTER 终于得到了 SHRIEMAN PORT。来到保险公司找 MR. ANCHOR，告诉他是博克医生介绍来的，他会回里屋去。趁此机会，让 JOEY 取下雕像上的锚(ANCHOR)，得手后便返回一层的再循环工厂。走到防火门外的平台上，把锚和电线连起来组成一把飞抓(GRAPPLING HOOK)。用飞抓扣牢对面的 S 型标志，然后荡入警察总部。从更衣室出来，向左走进入机房，用身份证在 INTERFACE 边上的 SLOT 划一下，然后坐上它就能进到神秘的 LINC SPACE。在第一间屋内拣到压缩信息球(COMPRESSED DATA)。在第二间屋里，打开一个皮包，能得到两件物品：放大镜



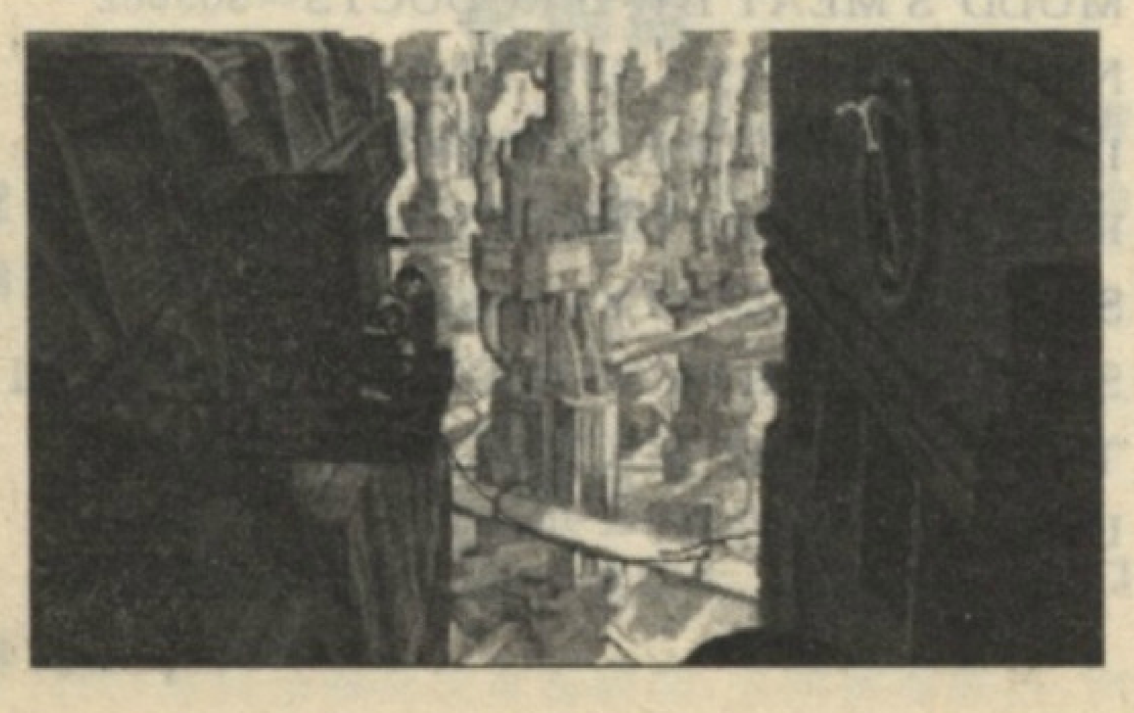
(MAGNIFING GLASS)和生日惊喜(BIRTHDAY SURPRISE)。用生日惊喜把压缩信息球解开，就得到一红一绿两个密码。再向右走便到了密码室，沿以下路线：

G	H	I
D	E	F
A	B	C

把密码一放在A格，然后从A到B；放密码二在B格，然后从B到A；拿走A格的密码一，走向D格并放下密码一，然后走向E格；从E格回到B格拿走密码二放到E格；再回D格把密码一带上，接着从D格→G格→H格→E格→F格→C格，并把密码一放在C格；最后从C格→F格→I格，便可走出密码室。到另一间屋内，拿出半身像(BUST)和书籍(BOOK)，用放大镜把第三份档案改好，然后选DISCONNECT回到现实世界。出来后，打开右面的终端机，选4.SECURITY SERVICE，再选SPECIAL OPERATION，按SPECIAL STATE REQUEST来提高FOSTER的LINC值。自此FOSTER就能坐警署的电梯了，坐电梯离开警察总署到第三层，用另一部电梯，直达最底层。

最底层的探索

FOSTER刚到最底层，JOEY就从第三层掉下来摔了个粉身碎骨，FOSTER只得从JOEY身上拿走电路板再与旁边的警卫聊一聊。找到一个牵狗的胖女人PIERMOUNT谈论有关OVERMAN的事情，然后，与这层所有的人谈话。去水池下方，用身份证打开工作



室的门，在里面拿到钳子(SECATEURS)，出屋向左，在一座建筑物前与看门人(DOORMAN)交谈，得知这是间高级酒店，只有出钱赞助的会员才可进入。看来只有去找那个认识OVERMAN的胖女人借钱了。找到胖女人，费了九牛二虎之力才说动她出资赞助。接着，去水池右面的大楼，使用门外的对讲机，胖女人会让FOSTER进入公寓。在这里FOSTER大展说功，好不容易才拿到钱。把录影带插入录相机，胖女人的狗便会被引开，FOSTER可趁机拿走狗饼干(DOG BISCUITS)。真奇怪狗怎么吃起素食了？可能它在减肥吧。进酒吧与每个人交谈，发现酒吧右面的大门上有个金属盘，服务生告诉FOSTER那是通往酒窖的大门。回到电梯旁，把狗饼干放在一块厚木板上，待胖女人的狗走上去时，拉动绳子……，好精采的飞狗表演。当警卫去救狗时，FOSTER乘机溜进了教堂，检查一下木乃伊(MUMMIES)，然后进入左手的屋子，打开中间的柜子，FOSTER吃惊地发现了ANITA的尸体。坐电梯到第一层，告诉LAMB关于ANITA的死讯。再去ANITA的办公室，打开储存柜穿上工作服(OVERALLS)，向右进入主控制室，在终端机中选2.OPEN REACTOR DOOR便可进入内部。捡起地上的LINC CARD，然后直接赶往警署，乘电梯到机房，把LINC CARD插入INTER-FACE的SLOT，进入LINC SPACE。走进右面的屋子，使用BLIND功能，进入上面的屋子。里面有个武士，不要理他继续向上走。来到数据墙(DATA WALL)前，用资料重播功能PLAYBACK，看有关ANITA的资料，从中知道一个叫EDUARDO的人和秘密隧道SUBWAY的情况。之后，从另一出口离开，路上检起一把轮叉(TURNING FORK)，再用DISCONNECT离开LINC SPACE。接着将ANITA的LINC CARD插进终端机，能看到全部资料。返回最底层，与园丁(GARDENER)谈话，再向一个叫VINCENT的男孩询问有关DANDELIONS的事。然后盯着问那个园丁的真实身份，最后他只得承认自己就是EDUARDO。接着去酒吧，使用电唱机播放“YOU SEARCH，BUT FIND NOTHING”。不久，COSTON就会离开座位，FOSTER可趁机拿走他的酒杯，然后到第三层，找博克医生把酒杯上COSTON的指纹取下，并移植到FOSTER的手上，接着，到最底层的酒吧，至通往酒窖的门前，在金属盘上按一下便可进入酒窖。用铁杆撬开包装箱(PACKING CASE)，将箱盖(WOODEN LID)放在排风口的木箱上，站上去用铁杆撬个洞，再用钳子把排风口的铁栅栏剪开，并钻进去。通过排风道到达隧道，先向右，然后左转，再向右，

走到一个大洞的远处停下（一级警告：切忌离大洞太近，因为洞中有个大怪物）。把灯泡装在洞左的插座（SOCKET）上，灯亮后便可安全通过。一路向右走，进入一道写着“MUSEUM”的门，立即向右下角的出口狂奔。

LINC 的总部

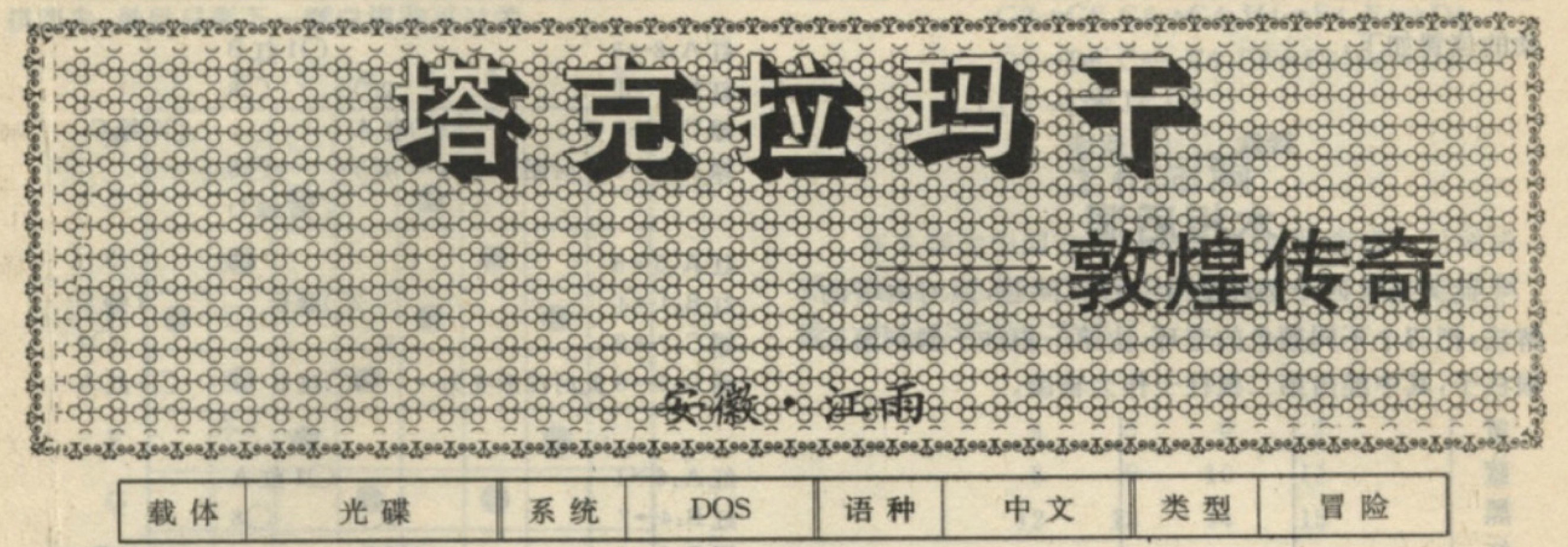
到一扇大门前，FOSTER 用铁杆（METAL BAR）将墙上的胶泥（PLASTER）全刮掉，再在砖墙（BRICKWORK）边撬下一块砖头，然后，在脉纹（VEIN）某个鼓起的地方插上根铁杆，接着用砖头把铁杆往下压，使一些液体流出来。不久，一个机器人出来料理 LINC 的伤口，FOSTER 可从它身后溜进 LINC 总部。从通风口（GRILL）向屋里望，发现一名守卫正在巡逻。FOSTER 先进一间有火炉的房子，在控制台（CONTROL UNIT）上，选 1. REDUCE TEMPERATURE，再到火炉上拉下根铁条。出火炉室向右到充电室，将电路板插入任意一个正在充电的机器人体内，把它改造成 JOEY，并派它去有守卫的屋中侦察。等 JOEY 回来，让它把水箱的笼头（TAP）打开，待地上积满水后，FOSTER 就可进入有守卫的屋子，当守卫上前抓 FOSTER 时，便会掉到火炉里。在右上的房间里，使用终端机，选 2. ACCESS TO RESTRICTED AREA，再按 1. OPEN DOOR 开门。FOSTER 正要出去，又一名守卫冲了过来。在这生死攸关之际，JOEY 挺身相救，与敌人同归于尽。收起 JOEY 的电路板，从守卫身上搜出身份证（G），再用屋中的 INTERFACE 和身份证来到 LINC



SPACE。进入一间有武士的房间，运用神的愤怒（DIVINE ANGRY）将武士干掉，然后离开 LINC SPACE。出来后，用 ANITA 的身份证回到 LINC SPACE。在武士的房间里，可发现 HELIX 在水晶（CRYSTAL）内。使用转叉（TUNING FORK）打碎水晶拿走电脑病毒 HELIX，然后退出 LINC SPACE。进入第二个守卫出来的房间，发现有个大容器里有一团红色的东西。FOSTER 用容器上的钳子（TONG）把那红色的东西夹出来，放进左面有液态氮（LIQUID NITROGEN）的容器中，将其冷冻成一个大组织球。找到一部终端机，把 ANITA 的身份证插入仪表板（CONSOLE）中使电脑病毒发作，整个电脑系统崩溃了。向右到一间有三个生化人（ANDRIONS）的房间，打开中间的小室（CABINET），将 JOEY 的电路板放进去，再在电脑中选择 1. RUN P&M PROGRAM，接着选 2. DOWNLOAD CHARACTER DATA，然后选 3. RUN STARTUP，将生化人改造成机器人 KEN。进入右手房间，FOSTER 在左，KEN 在右，同时把手放到方格上，便可启动机关把大门打开，然后，把绳子绑在右面的管柱（PIPE SUPPORT）上。顺着向下滑去，将大组织球扔出洞口（ORIFICE），左面的暗门就开了。然后，用绳子荡到左面的门里。这可是高难度的花活，如果没信心的话还是先存个档吧。在这里，FOSTER 见到了失踪多年的父亲 OVERMAN，但是，LINC 系统不让 FOSTER 父子相见。还要杀死 FOSTER。这时，只需让 KEN 坐到椅子上来代替 OVERMAN。FOSTER 父子便可相见了，然而，OVERMAN 因失去 LINC 系统的支持变得十分衰老，他在做完最后一次忏悔后便死了，FOSTER 也离开 LINC 回到了 GAP。

密码表

AMRITA COLA COMPANY＝704723
ANCHOR INSURANCE＝520228
BEAUDINBEAUTY SALON＝293852
BLAYDE'S EMPORIUM＝293944
CELESTIAL SANDWICH SUSHI BAR＝257303
COLE BROTHER CATERING＝113668
DREAMYTIME IMPORTS＝127813
FRANK'S FISHERIES＝492132
HAMMOND'S DRUG STORE＝113322
HVENGMEMORIAL PIPE COMPANY＝520394
MARTELLO'S WINE AND WINKLE BAR＝127174
MUDD'S MEAT BY－PRODUCTS＝305662
NONESUCH DATA SYSTEMS＝386253
IEEJAY'S BAKERY＝284764
RICHY'S METAL HEAVEN＝386651
SQUAWK SECURITY＝284291
SECURITY SERVICES SOCIAL CLUB≐815931
THE PIERMONT FOUNDATION＝704417
ULTAR'S EATERY＝257925



载体	光碟	系统	DOS	语种	中文	类型	冒险

《塔克拉玛干——敦煌传奇》是台湾昱泉公司自行开发的一款可媲美《第七位访客》的解谜游戏。整个作品充满中国古典韵味，是一部中国式的益智游戏。为使游戏在 WINDOWS 下更加流畅，设计者特意放弃 QUICKTIME 的动画播放方式，而另行开发出一套引擎，使视窗变大。

虽然游戏的评价蛮高，但它仍然有些缺陷。此游戏分存在两张光盘上，第一张只有故事的演示部分和上层的两道谜题，也就是必须先解开这两道谜题，才能进入下张光盘里的十二道关卡。但当我们把第二张光盘的进度存起来下次重新进入游戏时，却不能从第二张光盘开始游戏，而必须先放进第一张，等它读完片头后，再换入第二张光盘，这真是美中不足。笔者将游戏上层的两个关卡及下层的十一个关卡都通了，就剩中国古老的益智游戏《华容道》无法破解。我写了一段程序要花 170 步（但笔者听说最快 81 步就可走通），过程中的明显废步，笔者还没有除去的方法（因为要考虑求解的速度）。下面笔者将各关卡的解法详述一下，以便同读者们一起分享。

飞天女神

此关只要把飞天女神的身形描绘出来即可。

密码盘

在打中国的算盘时，把数字无误地打出即可，需注意老者的提示："眼见为假，身向为真"，各人像前的正确数字如下：

3||5
1||4
7||2

接下来，就是第二张光盘的十二道关卡，其洞口的排列方式为：

金||水
火||木
土||风

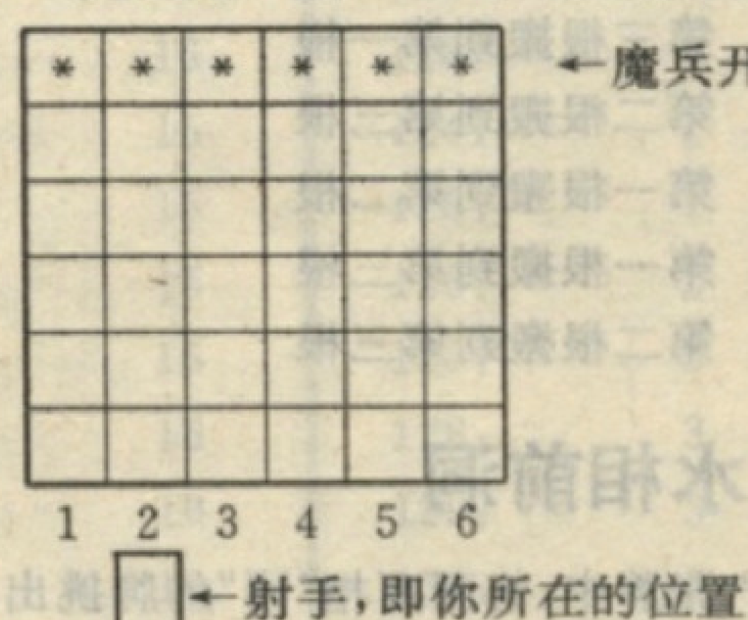
每个洞都分成前洞及后洞，一般来说只有先走完前洞才能进入后洞。

金相前洞

让珠子顺一条预先设定的路径，配合转动的轮盘滑入左边的金蛤蟆口中。

金相后洞

此关为一幅 6×6 格子所构成的图，如下所示：



走此关之前，必须先拿到一把弓箭来对付魔兵，直到它们不再出现为止。根据老者的提示："一正一反"，你可先射死任意单数行(1、3、5)上的魔兵，再射任意双数行(2、4、6)上的魔兵，这样两个魔兵才会一同消失。

若连射两个单数行，或连射两个双数行都无效果。注意：当他们走到你所在位置时，你就必须重玩此关了。

木相前洞

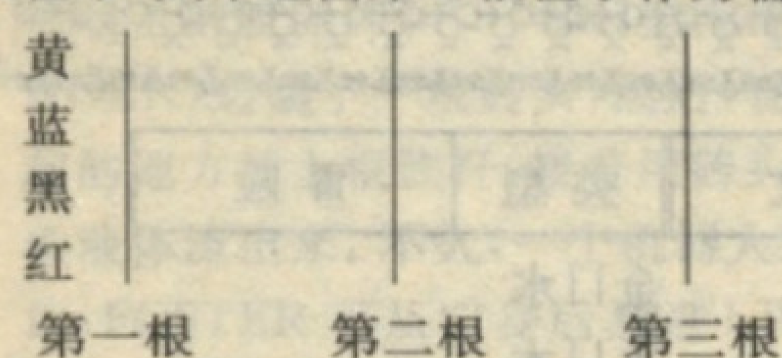
此关有三颗珠子，分别为红、蓝、绿三色，放置一圆盘上。玩时按动圆盘边，使三颗珠子"各归其位"，需移

动的位置如下：

○ 红珠
绿珠 ○ ○ 蓝珠

木相后洞

此关是有四个圆环的“河内塔”问题，照河内塔的解法，把四个不同颜色的套环，由第一根柱子搬到第三根柱子，其中经由第二根柱子作为辅助。



1. 黄：第一根搬到第二根
2. 蓝：第一根搬到第三根
3. 黄：第二根搬到第三根
4. 黑：第一根搬到第二根
5. 黄：第三根搬到第一根
6. 蓝：第三根搬到第二根
7. 黄：第一根搬到第二根
8. 红：第一根搬到第三根
9. 黄：第二根搬到第三根
10. 蓝：第二根搬到第一根
11. 黄：第三根搬到第一根
12. 黑：第二根搬到第三根
13. 黄：第一根搬到第二根
14. 蓝：第一根搬到第三根
15. 黄：第二根搬到第三根

水相前洞

在显示出的十六张牌中，将两两相“同”的牌挑出，当十六张都消失时此关即过。因为牌的排列顺序每次都不相同，所以没有一定的解法。

水相后洞

一开始会有两只红龟和两只绿龟，在一个由八个点所构成的池中，将红、绿龟彼此“互换位置，回归自己岗位”即可破关。其走法为：

○1
2○绿D　红A○8
原始图为→ 3○　○7
4○绿C　红B○6
○5

其中有相通的各点为：1-4，1-6，2-7，2-5，3-8，3-6，4-7，5-8。

红A：8→3
红B：6→1
绿C：4→7
绿D：2→5 此时图形变为→

○1 红B
2○　○8
3○红A　○7 绿C
4○　○6
○5 绿D

红A：3→6
红B：1→4
绿C：7→2
绿D：5→8 此时图形变为→

○1
2○绿C　○8 绿D
3○　○7
4○红B　○6 红A
○5

红A：6→1
红B：4→7
绿C：2→5
绿D：8→3 此时图形变为→

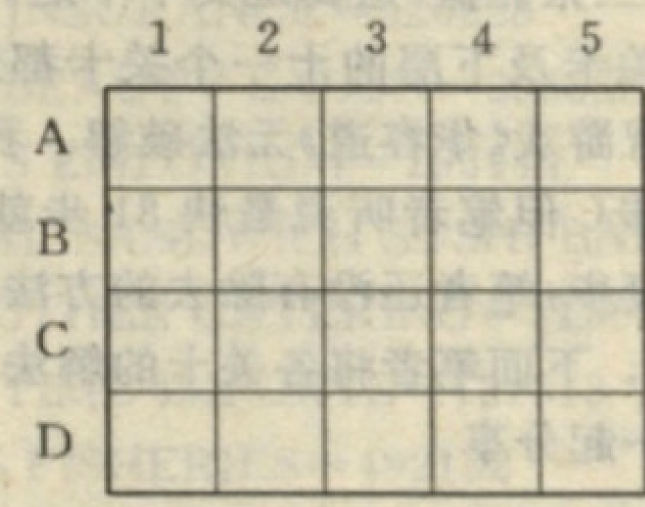
○1 红A
2○　○8
3○绿D　○7 红B
4○　○6
○5 绿C

红A：1→4
红B：7→2
绿C：5→8
绿D：3→6 此时图形变为→

○1
2○红B　○8 绿C
3○　○7
4○红A　○6 绿D
○5

火相前洞

此关需拼出一幅“油路云纹图”，当你按动图中的任意方格时，你所按的那格不动，其四周的格子翻动，解法如下：



依序按以下各格：B2，C2，D2，C3，D4，C4，C5，A5，A4，B4，C5，A4，B3，A2，A4，A5。

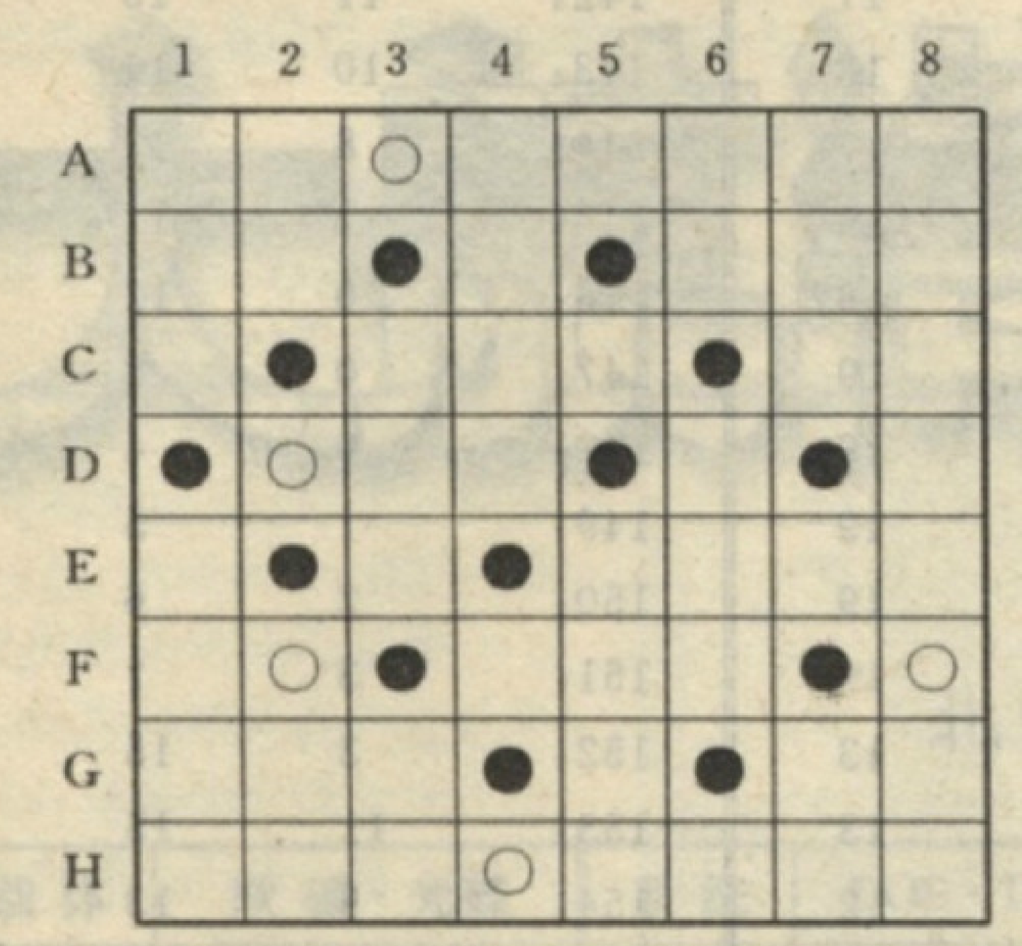
火相后洞

此关类似同电脑下围棋，由玩家先下，你可以“点”图中任意点，此时将出现一个横杠，然后电脑下，出现一根绿绳子，将其用围棋玩法包起来。注意不要让原本不相干的两根绿绳子相连，等把画面都填满时即过此关。

土相前洞

非常类似跳棋的游戏，玩法是：当白棋跳过一颗黑棋时，此黑棋将消失，同理若是黑棋跳过白棋，则此白

棋消失，最后只剩下一颗白棋即可过关。



走法如下：D2→B2，B2→B4，B5→B3，A3→C3，F2→D2，D1→D3，C3→E3，E3→G3，G3→G5，G6→G4，H4→F4，F4→D4，D4→D6，C6→E6，F8→F6，F6→D6，D6→D8。

土相后洞

本关即为中国古老的益智游戏《华容道》，只要依照步骤耐心地移动（一次只能移动一步），最后把那颗最大的石头移到下方即可。

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
16	17	18	19
	X	X	
	X	X	

步骤	空格1	空格2
0：	16	19
1：	17	19
2：	11	17
3：	9	17
4：	13	17
5：	14	17
6：	17	18
7：	16	18
8：	8	18
9：	8	17
10：	0	17
11：	0	18
12：	0	14
13：	8	14
14：	9	14
15：	11	14
16：	11	13
17：	13	19
18：	13	18
19：	13	17
20：	12	16
21：	8	16
22：	10	16
23：	14	16
24：	16	18
25：	16	19

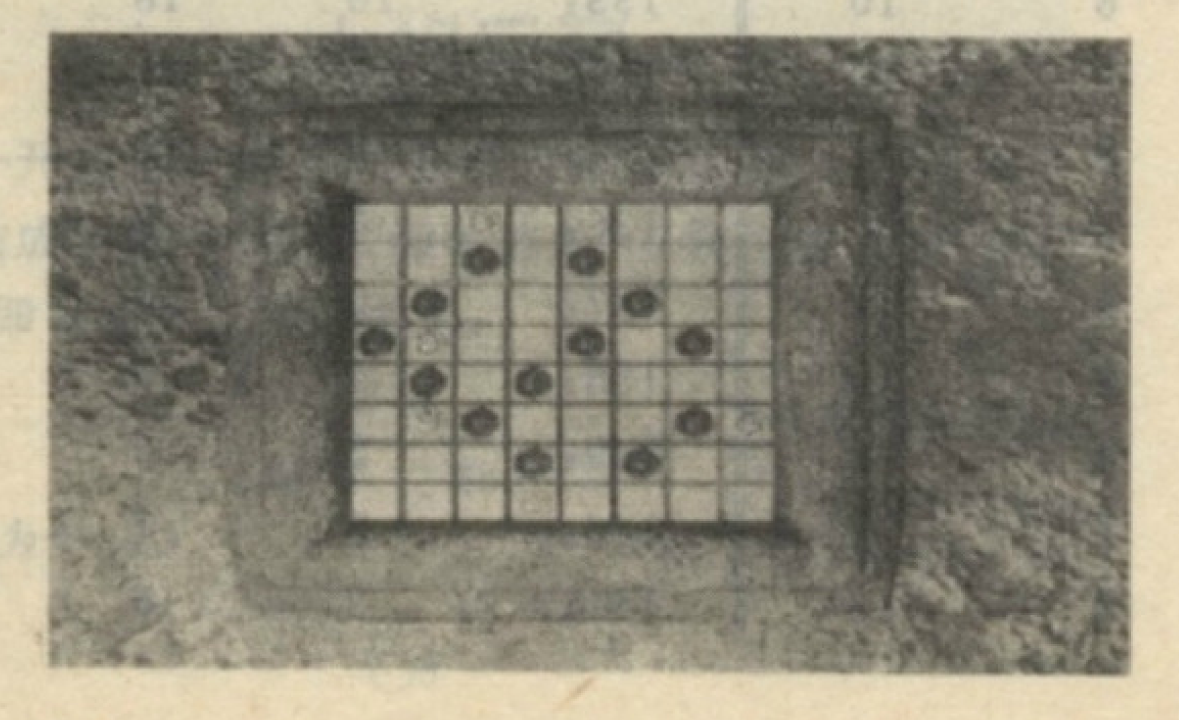
步骤	空格1	空格2
58：	10	19
59：	8	19
60：	16	19
61：	17	19
62：	13	19
63：	13	15
64：	15	17
65：	15	16
66：	8	15
67：	10	15
68：	2	15
69：	3	15
70：	11	15
71：	11	19
72：	15	19
73：	14	18
74：	6	18
75：	6	10
76：	2	10
77：	2	6
78：	3	7
79：	3	11
80：	3	10
81：	3	8
82：	7	8
83：	8	11

步骤	空格1	空格2
116：	6	18
117：	14	18
118：	13	17
119：	13	16
120：	12	13
121：	8	9
122：	0	1
123：	0	2
124：	1	2
125：	1	3
126：	2	3
127：	3	10
128：	3	18
129：	3	17
130：	11	17
131：	17	19
132：	16	19
133：	16	18
134：	16	17
135：	12	13
136：	4	5
137：	0	5
138：	1	5
139：	2	6
140：	3	7
141：	3	15

26：	11	16	84：	10	11	142：	11	15
27：	10	16	85：	11	18	143：	10	14
28：	8	16	86：	11	17	144：	8	12
29：	0	16	87：	17	19	145：	4	12
30：	0	12	88：	18	19	146：	0	12
31：	0	4	89：	10	19	147：	0	8
32：	2	6	90：	8	19	148：	0	4
33：	3	7	91：	16	19	149：	1	5
34：	3	11	92：	17	19	150：	2	6
35：	7	11	93：	13	19	151：	3	7
36：	7	19	94：	11	13	152：	3	15
37：	7	18	95：	9	13	153：	11	15
38：	15	18	96：	8	12	154：	9	13
39：	14	18	97：	8	16	155：	9	12
40：	13	17	98：	8	17	156：	12	13
41：	13	16	99：	8	9	157：	16	17
42：	16	17	100：	8	11	158：	16	18
43：	8	17	101：	10	11	159：	17	18
44：	10	17	102：	7	10	160：	17	19
45：	2	17	103：	7	11	161：	18	19
46：	3	17	104：	3	11	162：	10	11
47：	11	17	105：	3	7	163：	9	11
48：	15	17	106：	2	6	164：	8	11
49：	13	15	107：	2	10	165：	8	10
50：	11	13	108：	2	11	166：	8	9
51：	3	13	109：	2	3	167：	12	13
52：	2	13	110：	3	6	168：	13	16
53：	10	13	111：	3	10	169：	13	17
54：	13	18	112：	10	11	170：	15	19
55：	17	18	113：	11	18	171：	恭禧	
56：	17	19	114：	3	18			
57：	18	19	115：	2	18			

风相前洞

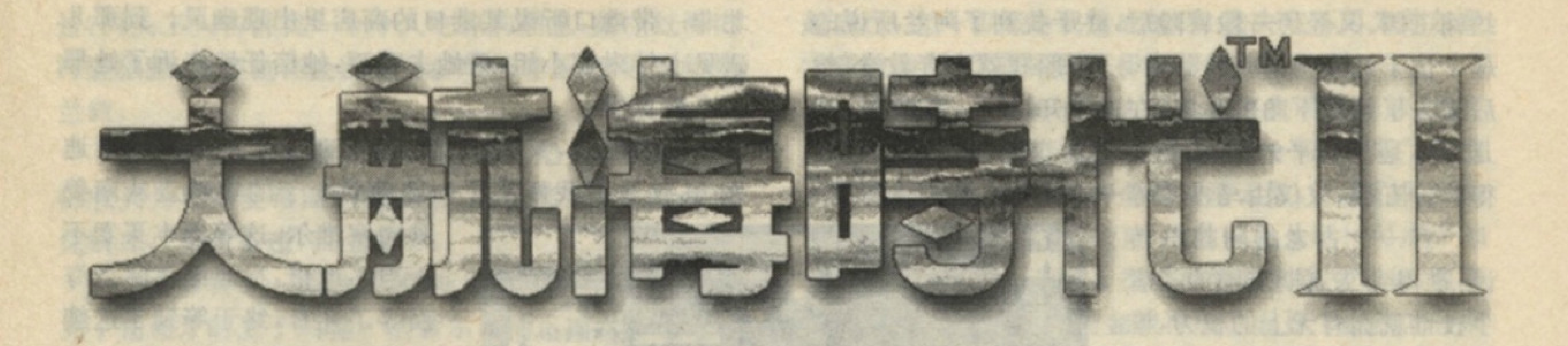
此关需“听音辨位”，把六种不同乐器弹奏出来的



音乐演奏出来，请注意各演奏者的位置，之后奏出的三段音乐，只要将其顺序依次点出即可。本关在每次玩时，其奏出的音乐都不同，没有一定的解法。

风相后洞

本关有一些石头和风管，只要把三颗左边出现的珠子，小心地吹到右边抽风口即可，其间不能碰到石头，否则就必须重来。当然，珠子一次只出现一颗，完成后才会再出现下一颗，也就是同样的动作需做三次才能过关。



北京·钟以山

载体	软碟·光碟	系统	DOS·DOS/V	语种	中文·日文	类型	战略角色扮演

一、前言

16世纪是人类历史上地理大发现的时代，当航海家哥伦布发现北美洲后，越来越多的未知地域被大家发现：南美洲、非洲、澳洲大陆及南极洲……，这一时期被称做大航海时代，冒险家们用自己的智慧、知识、能力甚至生命去换取一个个标上地图的新地名和那无可比拟的巨大荣誉。

男孩子们总是向往着去冒险、发现、创造，也许你有生不逢时之感，也想去和那些历史上的名字做番较量，那就置身于这传奇的大航海时代吧！

二、航海家的故事

1. 公爵之子：约翰·法雷尔

我叫约翰·法雷尔。父亲是利昂·法雷尔，现任葡萄牙公爵、首相兼海军大臣。一天，当我正在里斯本闲逛时，父亲突然叫我回去。他想让我继承他的事业——出海航行，另外还交给我一个任务：找到传说中的普莱斯特·约翰王国。洛克叔叔将当我的教官。

到船厂先取回新船，再去商店领取父亲派人捎给我的刺剑。去酒吧喝点酒，老板娘竟给我一千金币（父亲存在那儿的），酒吧女郎鲁茜亚还带回了母亲的口信，让我夜里十至十二时之间回家。时间还早，就顺道去了趟教堂。主教知道我要出航，托我把恩里克神父带到遥远的日本去传教。出教堂后我突然想起还没祈祷，又返回教堂。主教好象也忘了点事：出于感激，给我一个金币。出教堂，时间已不早了，就回家去见妈妈，她把一套“纯银发饰”给了我。带着父母的期望，我和洛克叔叔、恩里克神父来到港口。

在大海上航行了几天，突然遇到一位自称多明戈的青年来搭船，看来身体蛮壮，我没多想就答应了。

随着船队在海上日复一日地经营，钱多了，认识我的人也多了。一天，来到亚洲的一个港口，洛克叔叔突然从酒店里听到一个不幸的消息：我国的皇太子被人绑架。奇怪的是，此时多明戈也不见了。我们四处寻找，终于在旅店得知他的下落，于是我们又冲向船厂。还好，由于及时赶到，使他幸免遇难。但有一位叫卡特琳娜的女海盗一听到我的名字，就要跟我拚命。叔叔灵机一动，谎称自己是西班牙的缉盗人员，才把她吓走。

这儿太乱，准备离开此地，可在港口又吓了我一跳，那位叫多明戈的青年竟然就是皇太子。从他嘴里得知一个阴谋：皇太子是偷偷跑出来体验航海生活的。这事却让一直与我父亲作对的马丁内斯侯爵得知，他要杀害皇太子，然后把罪名栽在我父亲身上，而且他的阴谋已经“成功”，据说里斯本就要召开公审大会。为了父亲，我急速赶回里斯本。在我家里，皇太子换上朝服，宫城卫兵让道放行。当他出现在宫庭的一刹那，马丁内斯侯爵的阴谋立成泡影，父亲得以昭雪。

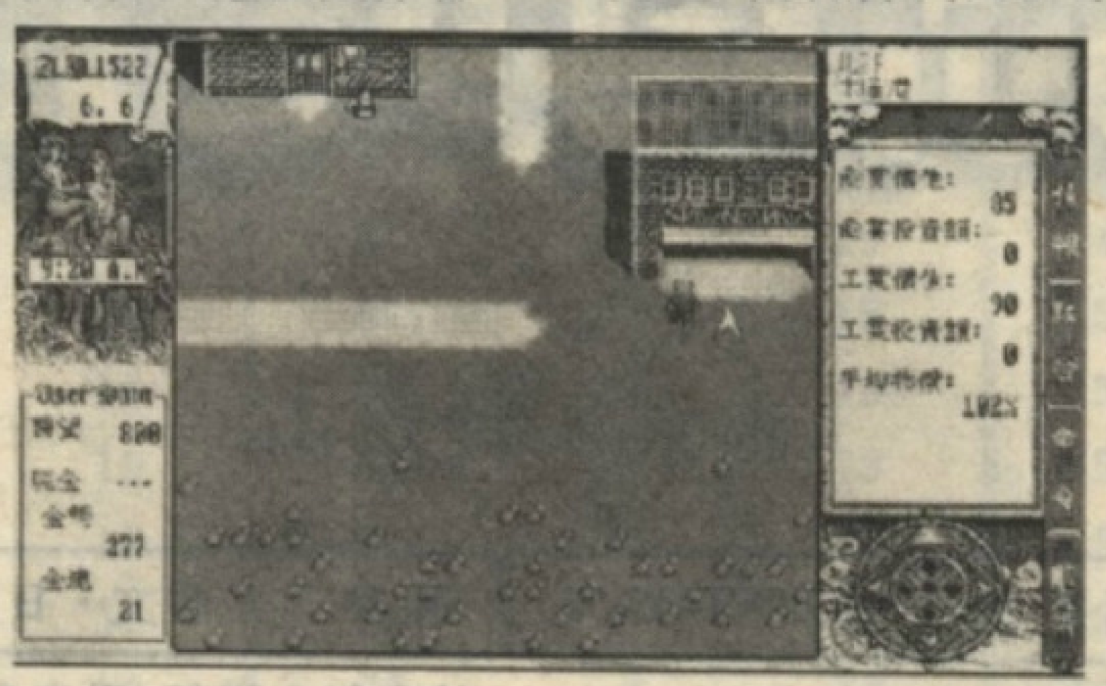
回到家里，父亲问我是否厌倦航海，其时我已深深地爱上了大海，回答当然是“不”，父亲大喜过望，送给我一把蛇形剑。

当我的声望超过8000时，在各个港口停留时总能遇见卡特琳娜小姐。她似乎误会极深，总要和我拚命，终于我们在海上大战了一次。俗云：好男不和女斗，忍让了她，向伊斯坦布尔驶去。

在那儿，我遇见一个商人——阿兰，他告诉我，里斯本酒吧里的吧女鲁茜亚被人绑架了。为表示感谢，我许诺替他寻找他失踪多年的妹妹。为了解情况，我回里斯本打听到阿兰的妹妹在巴士拉。赶回伊斯坦布尔向阿兰汇报后，他匆匆向港口走去，并留在了普莱斯特·

约翰王国。又经历一段冒险后，终于找到了阿兰所说的那个位于红海内的马沙华港。一下船我就直奔教堂，然后又去了趟左下角的大宅。在这里知道了一些事情：这儿原本是片和平的热土，但好战的奥斯曼帝国将它弄得四分五裂，仅仅由马沙华等一小部分人勉强支撑着。

有一个古老的阿拉伯传说：谁得到艾克斯王国的圣者手杖谁就拥有无上的权力，谁就可以复国。我回家去向父亲求证，正好冒险家皮耶德来拜访，就请他替我寻找这把宝杖。



去马沙华港和马沙华王谈后，又在商店里得到了些战报，转告马沙华王后我就出港了。没想到，卡特琳娜小姐阴魂不散再次出现。虽然赢了，可我也无心再航行。回到马沙华正好碰见皮耶德先生，他给我宝杖，我把它转交给了马沙华王。马沙华统一了，我长舒口气，再次下海。

航行没多久，来到日本长崎，恩里克神父留下传教，我则继续寻找鲁茜亚……。在里斯本，我收到恩里克神父的信。赶到长崎，他告诉我鲁茜亚在南美，终于在南美的一个小港酒吧里救出了鲁茜亚。她揭露出所有的阴谋——这一切的灾难都是马丁内斯侯爵带来的，他甚至想从此颠覆葡萄牙帝国！气愤的我出港后又碰见了卡特琳娜，向她解释清楚后，我们携手打倒了头目死神——鲁道尔夫，当然也要感谢我的盟友——西班牙无敌舰队。

我想我的任务完成了，该回家看父母亲了，你们继续航行吧。再见！

2. 英国战将：奥托·斯宾诺拉

我叫奥托，25岁，在大英帝国骑士团为皇家效力。一天我受到皇帝陛下的接见，他命我组建一支私掠船队与西班牙无敌舰队抗衡，同时将私掠许可证发给我。

拿着三百枚金币，我离开了皇宫。在码头遇见我的助手马休，他告诉我要在酒吧开欢迎会，可一到那儿他就变了脸，想与我比试一二。比就比，我轻松搞定，他从此忠心耿耿，我船长的地位稳固了。

到船厂取出船后，航向西班牙首都塞维尔，目的是侦察敌情。在那儿的商店内得知船厂有情况，赶到时见到了西班牙的最新式战舰。然后到酒吧喝酒，马休喝得醉醺醺的，却竟然将那艘新式战舰偷了出来，上帝啊！船上还放着一万枚金币呢。驾着船我们没命地开溜。

在海上不停地航行，我们的名望也在不断增长。在北非一带港口听说某港口的商店里出现幽灵。到那儿碰见卡特琳娜小姐，请她去喝酒，她信任地告诉了她那不幸的身世。

接着航行，又在某地的酒吧碰见了皮耶德·康迪先生，他告诉我西班牙一艘满载金子的货船正从南美驶向塞维尔。这等无本买卖不干岂不可惜，在塞维尔附近海面等了几日，终于等到了这艘船，大捞一票。

我的名气好象越来越高，皇帝突然急召我回宫。他拜托我去抵抗西班牙舰队，因为大英皇家海军几乎全被歼灭，我接令急忙去执行。

首先去打听西班牙舰队的去向，得知他们正在为打击海盗而苦苦奔波，目前正在南特港、波尔多港和塞维尔港补给，目的地是南美。为了将他们各个击破，我迅速歼灭了南特港内的一支舰队，然后追击其余舰队。在南美某港的酒吧内，我得知圣多明各港有西班牙人，消灭他们！又胜利了。再仔细打听，终于知道了西班牙主力舰队的所在：亚马逊河。

好运气！我发现了艾泽格——西班牙舰队总司令，打败他！将立下不朽功勋。刚要动手，美丽的卡特琳娜小姐又出现了，她告诉我，艾泽格司令是她的恩人，希望放了他。我的绅士性格让我答应了她的要求，可一到岸上，喝了些酒，军人身份又提醒我，为了皇帝，为了帝国，应该战斗！

追到北欧，终于在某个港口的酒吧见到了艾泽格司令。本着军人的天性，约他决斗。一番激战后，我胜了。

回国后，皇帝任命我为皇家海军总司令。

3. 海上商人：阿兰·维斯特

我叫阿兰，19岁。从小双亲相继故去，无依无靠。后来听说经商可以带来财富，于是到船厂找到我的好友萨利姆，他把昨天遇难的破船送给我。虽然可以航行了，但这只船实在太破。于是游说船厂老板，终于让他同意先替我修船，等有钱后再付那一千元修理费。

没有资本，我又说服酒吧的吧女、银行出纳和码头的工人，让他们借给我钱，可代价也不小：得还他们每人一万金币。善良的旅馆大娘白给了我500金币……，我的经商史从此开始。

经过一段时间，我不仅还清了所有借款，还被国王封为贵族。在码头还钱时，冒险家皮耶德·康迪突然向我借一万金币，并答应以十倍相还，这等好事岂能错

过?码头工人告诉我一个令人吃惊的消息:如今红海内海盗猖獗,基督教徒企图在马沙华修建基地,赶走伊斯兰教。

没过多久,苏尔曼大帝找我,要我把全世界的港口都收买为奥斯曼帝国的同盟港,还给我五十个金块和免税证。君命难违,我上路了。

在南非转了一圈后,回伊斯坦布尔休养。在酒吧碰见了葡萄牙的王子约翰·法雷尔。他正被女海盗逼得无法出航,把他的家徽挂上船就可以引开海盗,约翰还说他在找普莱斯特·约翰王国。这地方我去过,就在红海内的马沙华,而苏尔曼大帝似乎正要消灭这个国家,我把这一切都告诉了约翰,他听后大喜。为了报答,他答应替我找我失散多年的妹妹萨莎。

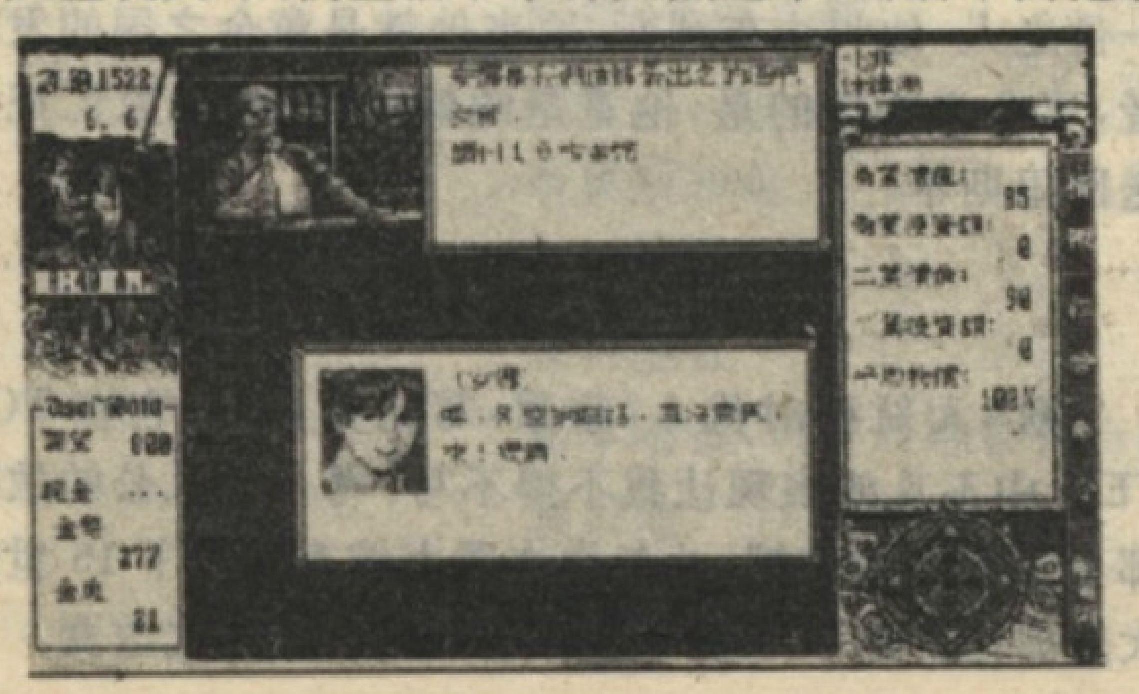
挂上约翰的家徽就出航了,待约翰安全出航后,我被海盗"捉"住。她的智商不高,几句话,就放了我。又航行几个月,在伊斯坦布尔的酒吧,吧女蒂迪亚告诉我,约翰已找到了我的妹妹,在中东的巴士拉。

火速赶到巴士拉港的酒吧,果然萨莎站在我眼前,可她竟不认我。遗憾之余,只好上路。

在我的努力下,到 1524 年底,奥斯曼帝国的同盟港已很多。苏尔曼大帝奖赏我一百个金块。不久伊斯坦布尔的人们纷纷告诉我,曾经借给我钱的那个银行职员升官了,就要调到威尼斯总行去。我顺路送他到威尼斯。在那儿,已等我多时的夏洛克先生请我去向皮耶德·康迪催款,这家伙还欠我一万金币呢,立即动身。

首先到里斯本找到皮耶德的赞助人法雷尔公爵夫人,同时感谢约翰替我找到了妹妹。公爵夫人送给我十个金块,并告诉我皮耶德在日本一带找寻黄金之国。赶到长崎后,酒吧老板说他正在堺港,在那儿的酒吧里我看到皮耶德已然一副巨贾派头,他还给银行 200 个金块,还给我十个。

皮耶德告诉我:日本其实并不是人们传说中的黄金之国。继续航行,到美洲的一个港口时,码头工人告诉我:由于战争不断,使奥斯曼帝国同盟港的人力、物力大量丧失,人们生活于水深火热之中。听后不由抱怨



起自己,这一切都是我造成的呀!我决定不再为苏尔曼大帝效力了,于是回到了伊斯坦布尔。

在旅馆,一位好心的大妈劝我多去看看妹妹。当再度到达巴士拉,萨莎终于认出了我,一句"哥哥",让我这些年所受的委屈、劳苦全都烟消云散。让我们回到故乡,买座大房子,和孩子们生活在一块儿吧!可房子如何买呢?酒吧吧女让我去找威尼斯的夏洛克行长,可夏洛克先生却要我所有的金钱再加上五百个金块才肯卖房。钱终于挣足了,当我拿着它去见夏洛克先生时,他又分文不取,把房子作为礼物送给我和孤儿们。

心事重重地回到伊斯坦布尔,我鼓起勇气向酒吧吧女蒂迪亚求婚,她答应了我的恳求,从此,我们幸福地生活在一起……

4. 海上女盗:卡特琳娜·艾兰茨

我是一名西班牙海军军官。一天,当我到皇家海军司令部报道时,艾泽格司令突然告诉我一个使我悲痛不已的消息:我哥哥米迦罗和我男朋友埃鲁南所统率的舰队,于 1522 年 4 月 10 日在圣多明各港附近遭人偷袭全军覆没。桑多中尉非常同情地陪我回司令部取回了哥哥的遗物:一把佩剑,然后我们到了酒吧。在那儿,水手们告诉我偷袭的是葡萄牙法雷尔家族的舰队。我报仇心切,冲回司令部向司令请求攻打葡萄牙舰队,谁料遭到拒绝。没人帮我,只好自己干。我让桑多扮成商人,押为人质,劫了条大船,然后下海。做个海盗,也不错呢!

没多久,西班牙舰队开始围剿我,在击退了一次进攻后,又是一次更猛烈的进攻,眼见舰队就要被灭,突然一名敌方军官救了我们,原来他是我男友的同学安德鲁·纪德。

在继续航海中,我救了一个人,然而这并不让我欣喜,因为后来才知那人竟是我日夜欲杀的约翰·法雷尔。为了追杀他,我又费了一段时间。

偶然一日,得知一名叫普雷多·佩罗的海盗知道法雷尔那小子的行踪,赶去查问,他却提条件:让我去里斯本的酒吧约一名叫路琪亚的姑娘。太简单了,完成任务后,知道法雷尔正在亚历山卓。

到了那儿,法雷尔还没到,歇一天吧。第二天早晨,桑多和安德鲁却不见了,原来他俩昨夜被法雷尔手下的走狗洛克绑走。我率众冲向港口,却被一位军人拦住,他是英国舰队队长奥托先生。他追问我路琪亚小姐的去向,这时一直蒙在鼓里的我才恍然大悟,有人在设计陷害,要找到普雷多那个东西!在雅典附近的黑海海面,我遇到了仇人,亲手杀了他,爽!可是线索断了……。偶尔从一名水手口中知道:法雷尔正在马沙华对

抗伊斯兰势力。

当赶到马沙华，法雷尔看来已被人们捧成了英雄。我在港口截住他，看他是为了击退奥斯曼帝国的舰队，就答应放他一马，弗兰克甚至提出让我们一起作战的建议，我想也无大碍。

凯旋路上，法雷尔否认他曾袭击过西班牙舰队，皮耶德先生也为法雷尔作了辩解。我渐渐相信他们，可元凶又是谁呢？心中很不是滋味！

在海上游荡了些日子，碰到奥斯曼的商人阿兰先生，他告诉我皮耶德先生约我去里斯本。当我进入里斯本的法雷尔公爵府，与我会面的竟是他的父亲，他告诉我元凶是马丁内斯侯爵。

这个坏家伙，得知真情后我火冒三丈，立刻出航！到天涯海角也要抓住他。

在南美洲一带航行时，突然看见法雷尔家的船，原来他为了解救路琪亚小姐正在战斗。于是我在酒吧里与马鲁道夫决斗，终于宰了他，救出路琪亚。法雷尔告诉我马丁内斯的动向，但我们力量单薄，胜算不大。他突然心生一计，让我去向艾泽格司令投降，从而让他集中兵力攻打马丁内斯。既然已找到真凶，为了报仇只好这样。很快就找到了艾泽格司令，我们终于率领西班牙无敌舰队消灭了马丁内斯和他的恶势力。

5. 海上学者：恩斯特・洛佩斯

我叫恩斯特，23 岁，一直希望能出去看看。突然有一天，最好的朋友梅尔卡特找我。原来他想制出一幅世界上最精确的地图，但由于身体欠佳没法亲自去测量，委托我替他出海测绘。我高兴地接受了船只、航费，他还给我介绍了一个助手：斯塔特。

在我的航海经验日益丰富之际，于阿姆斯特丹的码头遇见小姑娘劳拉，是个孤儿，奇怪的是她竟会讲多国语言。带她出航，可以回到她的家乡，而且路上还可当翻译。

在接着航行的日子里，我听到一些不好的消息：梅尔卡特用我绘制的地图发了大财，而且名气越来越大。斯塔特直在为我抱不平，而我想，人还是大度些好，对那些传言不加理会。

航海是刺激的，也是枯燥的，好在有劳拉……，我想，我已经爱上她了！

一天，当我和斯塔特聊天时，告诉我他的理想是有朝一日能去黄金之国日本看看。那就满足他吧，经过长期航行，终于到达日本。在那儿，我奇怪地发现日本人长得极象劳拉，劳拉自己也回忆起了些东西：她家乡附近有一片黄色的海。“黄色的海”不正是中国的黄河吗？立刻出发，沿黄河航行，终于在黄河边发现了长安港。

在长安的左上方房子里，我们找到了劳拉的双亲，原以为劳拉就此留在故乡。正欲伤心而去，突然又见劳拉站在面前，原来，她也深爱上了我，决定一起航行下去。万岁！

6. 冒险旅者：皮耶德・康迪

我叫皮耶德，父亲经商破产而故去，可父债要子还，无奈我四处找活干。还好，好友凯麦隆把我介绍给葡萄牙法雷尔公爵夫人。她愿意出资助我出海航行，这样就可以去发现新的宝藏了，但她也有条件：让我一听见她儿子约翰的消息就给她汇报，小菜一碟儿！

当拥有一万枚金币后，我毫不犹豫地驶向了西非，在那儿某个港口的酒吧里，一位老板向我说及金奖章和黄金之国，他还好心地把那张珍贵的指示藏宝图位置的地图卖给我。拿着它我一下就找到了那张藏宝图，太棒了！我要发财了！



又航行一段时间，到里斯本去看法雷尔公爵夫人，正巧她的儿子也在家，他请我去找“圣者宝杖”，为了报答她母亲的帮助，我再次出发。在阿拉伯的某个港口，一位酒吧老板让我去贝鲁特找占星师，而那位占星师让我去卡塔尔的酒吧询问。原来这位酒吧老板就是宝杖的守卫人，他把宝杖的方位图交给我。我轻松地找到了宝杖，把它还给在马沙华等我的约翰。

航行着，不知不觉又到了里斯本。在码头见到一位商人，他捎来约翰的口信：那个“黄金之国”就在日本。可我在长崎和堺港逛了一圈后又碰上了恩斯特先生，他告诉我黄金之国在南美。在南美的某个港口我救了一位老人，他叫法布利斯。原来他就是黄金之国的发现者，更令人吃惊的是，他竟是约翰的爷爷，我急忙把他送回里斯本。

三、后记

玩《大航海时代 Ⅱ》很累，写它更累，但它在 TOP TEN 中不凡的表现让我不得不写。每个主人公的故事都会让你浮想连篇，劝各位去图书馆查阅一下 15 世纪大航海家们的事迹吧！也许您的一生将为之改变。

地区	港口名	位置	物产	密宝(夜里2时～3时进商店可买到)
伊比利地区	里斯本(葡萄牙首都)	N39W10	岩盐	无
	塞维尔(西班牙首都)	N37W6	陶瓷器	长柄剑
	巴塞隆纳(可学会绘图)	N41E2	岩盐	无
	瓦伦西亚	N39E0	毛织品	无
北非地区	休达	N36W5	无	无
	阿尔及尔	N37E3	无	无
	突尼斯	N37E10	铁矿石	无
	的黎波里	N33E13	无	免税证
地中海地区	干地亚	N34E24	无	无
	雅典	N38E23	美术品	经纬仪
	马赛	N43E5	香水	长刺剑
	热那亚(意大利首都)	N40E5	白银	无
	比萨	N40E5	丝织品	无
	那不勒斯(可学会测量)	N40E10	毛织品	圣骑士甲
	锡腊库扎	N35E15	无	免税证
	帕尔巴(可学会画地图)	N35E0	无	无
	威尼斯	N44E12	玻璃器皿	白银胸花
	拉古孔	N42E16	染料	无
	尼古西亚	N35E33	铜矿石	无
伊斯兰地区	伊斯坦堡(奥斯曼帝国首都)	N40E25	绒毯	土耳其弯刀
	亚力山卓(可作发现物报告)	N31E29	棉织品	土耳其弯刀
	特拉比松	N41E39	棉织品	无
	雅法	N32E34	无	无
	贝鲁特	N33E35	绒毯	无
	特纳	N47E38	无	免税证
	卡法	N45E34	铁矿石	无
	萨罗尼加	N41E22	无	免税证
北欧地区	阿母斯特丹(荷兰首都)	N55E6	玻璃球	怀表
	波尔多(可作发现物报告)	N46W1	无	无
	伦敦(英国首都)	N52E0	羊毛	无
	南特	N48W2	无	无
	布里斯托尔	N52W3	锡矿石	双刃宽刀
	都柏林	N54W6	无	无
	安特卫普	N53E5	毛织品	免税证
	哥本哈根(可作发现物报告)	N57E12	玻璃器皿	艾罗尔宝甲
	奥斯陆	N62E10	木材	无
	斯德哥尔摩	N62E19	铜矿石	无

	里加	N59E23	无	无
西非地区	圣克鲁斯	N28W7	无	无
	阿尔金岛	N20W18	无	无
	巴得斯特	N14W18	无	无
	毕绍	N13W17	无	无
	阿必尚	N6W5	麝香	无
	圣纳鲁吉	N5W2	象牙	红宝石戒指
	廷巴克图	N15W4	象牙	无
	罗安达	S8E12	珊瑚	无
东非地区	索法拉	S17E35	象牙	无
	刻里马纳	S15E36	玳瑁甲	无
	莫三比克	S13E40	无	翡翠百宝箱
	蒙巴萨	S4E39	无	貂皮大氅
	马林迪	S3E39	麝香	无
	摩加迪休	N3E45	象牙	无
中东地区	亚丁	N13E46	琥珀	无
	马沙华	N16E41	甘椒	无
	麦加	N21E39	麝香	无
	开罗	N29E33	美术品	无
	马斯开特	N24E59	无	无
	根布龙	N26E56	生姜	无
	没拉福	N26E53	无	无
	卡塔尔	N25E53	玳瑁甲	无
	巴斯拉	N30E48	乳制品	无
印度地区	迪普	N25E66	无	无
	果阿	N14E73	生姜	无
	科泽科德	N12E74	肉豆蔻	无
	柯钦	N10E75	无	无
	锡兰	N8E79	桂皮	无
东南亚地区	马六甲	N4E101	桂皮	无
	德那第	N2E125	丁香	无
	安波那	S1E125	肉豆蔻	无
	班达	S3E128	肉豆蔻	无
	德利	S5E125	丁香	无
	巽他	S3E106	无	无
	邦加	N1E105	无	无
	帕塞	N4E96	无	无
东亚地区	河内	N21E105	珊瑚	无
	澳门	N23E114	无	珍珠手镯

	泉州	N26E119	丝绸	青龙偃月刀
	长安	N35E110	丝织品	青龙偃月刀
	长崎	N33E129	白银	无
	界	N35E135	丝织品	村正妖刀
亚美利加地区	瓜地马拉	N10W95	谷类	无
	巴拿马城	N5W85	无	无
	里约热内卢	S26W50	黄金	金手镯
	伯南布哥	S11W45	染料	神剑
	开云	S0W56	木材	无
	马加里塔	N8W69	无	蓝宝石戒指
	加拉卡斯	N7W72	烟草	无
	马拉开波	N7W77	无	无
	喀他基那	N6W81	无	无
	波鲁特内罗	N6W85	无	无
	委拉克路斯	N15W100	黄金	无
	哈瓦那	N19W87	烟草	无
	牙买加	N13W81	砂糖	无
	圣地亚哥	N15W81	无	无
	圣多明尼各	N13W74	砂糖	无

补给港：

纳尔维	N73E16	贝尔格勒	N45E19	开普敦	S31E17
旅顺	N39E122	科尔夫	N61E163	提克西	N79E129
狄克孙	N81E81	来马求	S10E125	季隆	S34E141
莫尔兹比	S6E144	塔马达夫	S16E49	北海道	N42E140
圣大巴尔巴拉	N26W120	卡亚俄	S11W84	摩伦多	S19W78
法耳巴拉索	S35W79	蒙特维的亚	S37W63	圣约翰	N37W71
邱吉尔	N56W94	巴伊阿	N72W124	诺母	N67W166
朱诺	N67W166				

村落(在村落里可发现各种东西)：

斯通亨奇列石	N51W1	金字塔	N27E31	大鳄鱼	N19E34
维多利亚湖	N0E33	都根人	N12E2	马察意人	N15W2
蛇颈龙	S1E17	矮黑人	S0E24	犰狳	S6E12
纸莎草纸	N24E37	乾陵	N35E112	阿波吉尼人	S16E116
考拉	S30E148	变色岩	S28E126	极呆鸟	S3E136
网纹蟒蛇	S5E111	科摩多岛巨蜥	S5E120	渡渡鸟	S20E50
矮人	N14E93	树蛇	N15E122	剥鬼	N39E139
登吕遗迹	N35E138	毒蜥	N25W116	太阳石	N20W111
石头像	N15W109	水晶人头	N13W105	巨型石球	N5W86
瓦田索神坛遗迹	S10W85	的的喀喀湖	S20W77	莱昂企鹅	S56W80
巨嘴鸟	S35W66	怪兽泥像	S30W63	亚马逊河大潮	S5W66
颠茄	S9W73	狼蛛	S11W77	亚马逊女族人	S7W77
金蛙	S5W83	瓜达维达湖	N12W90	尼亚加拉大瀑布	N43W94
印第安人	N29W82	土拔鼠	N38W128	海牛	N76E178



广东·苏普

载体	软碟·光碟	系统	DOS·WIN·WIN95	语种	中文·英文	类型	经营

各位曾经幻想过自己成为市长，创造出一个完全符合要求的理想都市吗？《模拟城市2000》就是这样一个经营类游戏。

游戏中玩者要向都市下达多种命令，大致分为两种。第一种是建设都市设施指令，另一种是制定预算分配及法规。

游戏开始时，可自行编辑一个理想的地形，想提高难度也可由电脑编辑。此时资金不多，所以首先兴建一个供人居住的小城镇，等积蓄到一定资金后再扩大都市，使其成为大都会。

首先要建造发电厂，共分九种：燃油、燃煤、水力、天然气、核能、微波、核融合、风力、太阳能。若从1900年开始，只有燃煤、水力、燃油三种发电厂，多年后其它的发电厂才会相继出现。最好还是建造不会污染环境，又可永久使用的水力发电厂。因为其它发电厂不单污染环境，而且每隔五十年均要支付高额维修资金，十分不合算。不过水力发电厂只能建设于瀑布旁，而且它也不是十全十美，由于发电量甚低，很快就会出现停电现象，这时只能增加发电厂。

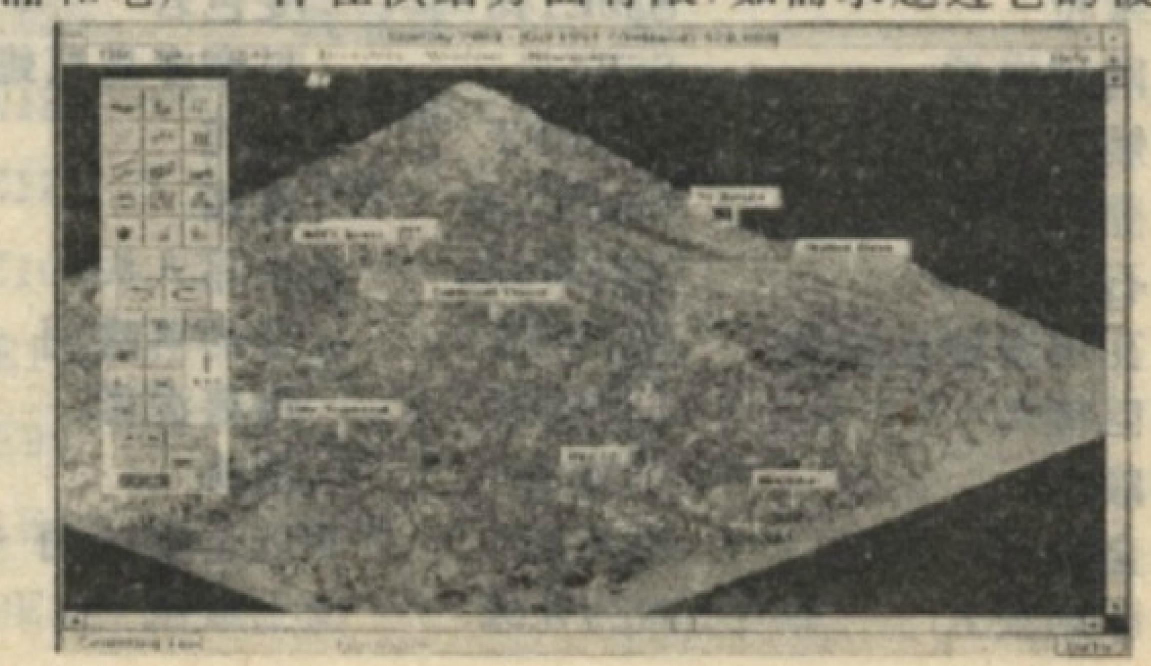
有电厂后当然要用电线把电力输送出去才可使用。架设电线的工程必须有计划地进行。因为电线越长，越容易消耗电力，所以应选最短的路线。此外，若一座有电力供应的建筑物旁有其它建筑物，则后一建筑物即使没有电线连接，也会有电力供应，活用此点可大量节省电线。然而途中若被道路或公园隔开，则电力的供应便会被截断。

发电厂和电线建设完后，就要着手兴建交通网络了。交通网络分公路和铁路两种。公路除兴建费用低外，维修费用亦甚少，游戏初期还是以建设公路为中心。若在有电力供应的区域内建设道路，便应在邻接道路的空格内兴建建筑物，有效范围为道路四周三格之内，在公路和公路之间相隔六格最有效。

铁路及地铁的运输力是公路的三倍，在疏通交通上作用很大，笔者推荐兴建地铁。它们在输送能力方面并无太大差别，但地铁建在地下，不会妨碍地面交通，但它的建造费十分昂贵，在游戏初期要量力而为。

整顿好电力供应和交通网络后就要划分住宅、工业和商业三大区域。在分配时玩者必须留意各种区域的比例，三种区域必须均衡，这是原则。开始建设时商业区可有可无，一切以工业为主。在成为大都市后，商业地区的供应便变得十分重要。游戏指令的下边有绿、蓝、黄三条线，分别为绿K（住宅）、蓝C（商业）、黄I（工业）。

都市有人居住后当然不能没有水，但《模拟城市2000》中水的重要性比想象中要低，在初期即使没有水人口亦会增加。然而，若想建设一个真正的大都会，当然不能没有完善的供水系统。若为都市提供水源，便要设置帮浦，之后铺设沙，再把城市的水管与之接驳。帮浦和电厂一样在供给方面有限，如需求越过它的极限



便会发生断水的情况。玩者可拉出城市调查视窗，观察有没有断水（红色部分是水供应不到的区域）。帮浦的储水量随着不同的气候和季节而产生变化，在连续多日的晴天后，供水量会出现锐减的情况。若要解决以上问题就要兴建水塔，在雨水多的季节，帮浦的供水能力有余时，水塔便可蓄水。到供水不足时，水塔就可放出已蓄满的水。水塔只建一座并无太大的效用，多建几座吧！

公共设施和教育机关在建设时应避免同一地区内有相同的设施。然而，医院和监狱等设施不论在哪里兴建效果都一样。

教育机关可提升市民的道德水平，市民道德提升后犯罪率会降低。此外，如媒体、电子及航天科技等行业也需要有高度教育水平才可发展。

都市建设告一段落后，玩者便需整顿都市的财政状况，重点是要令财政出现盈余。第一种方法是提高财产税，但建议不要这样做；第二种方法是压低税率，应把税率降至5%左右，这样人口和税收均会同步上升。有时即使增加了税收也不能盈余，这是由于各种预算使用了大量金钱。笔者有一方法可摆脱这一困境，在每年1月玩者不妨将预算降至0%，到12月再把预算升高到100%。



在制定财政预算的同时也要整顿都市法规。共有20条，其中经济一栏可以增加财政收入，但执行赌博合法化会令犯罪率直线上升。其它条例是要有一定预算的，若胡乱制定，会对财政产生不良后果。在游戏初期最好执行城市推广一栏，可增加城市的吸引力。

公园、运动场、动物园等娱乐设施可促进旅游业的发展。此外，兴建娱乐设施还可减少人口流动，使周围地价增加，但不是非建不可，资金充裕时再建不迟。

在都市人口增加到一定程度时为了纪念你的功绩，也拟兴建市长官邸、市政大厅、雕像和景观铁塔。随着时间的流逝也会出现具有浓厚现实色彩的梦想都市——城中城。

随着人口不断上升，交通流量亦会跟着增加。交通流量暴增便会造成交通堵塞，既会带来环境污染，也会为经济发展带来障碍，使都市产生不良影响。道路流量的最大值为每分钟九十辆，玩者可用调查指令来知悉通行量。若要解决交通堵塞，可设置公共车站、地铁和高速公路。地铁前面已谈过，这里介绍一下公共车站和高速公路。公共车站应在十字路口或交叉点等交通中心设置。此外，若公共车站之间距离太远，其效果便会消失，这一点也务必留意。解决交通堵塞最有效的方法，莫过于设置高速公路。当然高速公路要用交流道和普通公路连接才能发挥作用。因此高速公路比一般公路占地多，所以在建设时必须有完整的计划。

人口上升后，罪案亦会相应增加，为了确保市民生活安全，身为市长的你实在有责任消灭犯罪。玩者用调查指令进行调查，便会发现工业区的罪案发生率比其它地区高得多。所以在配置警察局时，应以工业区为重点，这样可有效地降低犯罪率。前面提过，教育水平的升高也可降低犯罪率，快设置学校、图书馆和博物馆吧！警察局的功能渐渐追不上日益庞大的都市规模时，玩者便要设置监狱了，借以辅助警察局。然而，必须注意设置监狱的地点，因为市民对监狱没什么好感，还是远离市区，免得惹来反对之声。

接下来说说环境污染问题。若改善污染，最有效的方法当然是消除环境污染的主因。但并不是要拆除工业区，这样会造成失业，令人口锐减。所以，要将都市工业从污染环境的重工业，渐渐转移至资讯及服务性行业。办法是在工业视窗里改变税率，重工业收重税，资讯及服务性行业收轻税。此外，最好兴建水力发电厂，如果没有瀑布，应兴建其它环保发电厂。其它改善办法还包括兴建净水厂，制定污染管制法规等。

各位玩者当然都希望自已的城市经济飞速发展，这在游戏初期是不会有什么问题的，但都市顺利发展后，就会出现经济不景气的情况。要令都市的经济活性化，首先得兴建可沟通邻近城市的道路。建成道路后，都市的商品流通将会更加活跃。然而一般道路的效果并不理想，所以就兴建高速公路或铁路与之接驳，还可建设高级住宅区来增加财政收入。若在林木地区、公园或海边等周边地区建设住宅区，这些地方便很容易成为高级住宅区。其后若在住宅区旁划出商业区，便可使商业区高级化。其它方法还有建设海港、机场及娱乐设施等。海港可增加工业产品的输出，从而令工业发展；机场可增加游客促进商业发展。但在建设海港、机场时必须掌握适当的时机，若没有必要，兴建将白白浪费资金，使财政陷入拮据困境。一般来说，都市人口有三万以上就可兴建海港，五万时便应建设机场。

大航海时代Ⅱ

一、人物的数据

如某人有如下数据：

统御力 83　航海术 76　智力 68　直觉 72　勇气 63　剑术 80　魅力 93

那么先变为十六进制：53 4C 44 48 3F 50 5D，再搜索 KOUKAI2. DAT，查找这一串数据，其数据的存放格式为：

53 4C 44 48 3F 50 5D	46	03	02
统御力、航海术等数值	运气	航海等级	海战等级

12 03	46 02	17	3A	00 FF
航海经验值	海战经验值	人物年龄	忠诚度	

02	50	14	60
人物身份		人物技能	人物国籍

其中：

身份：01 主公　02 船长　03 助手　04 会计　05 水手长　06 水手

技能：1F 为全会

国籍：？0 葡萄牙　？1 西班牙　？2 奥斯曼帝国　？3 英国　？4 意大利　？5 荷兰　？6 海盗

二、金钱

编辑 KOUKAI2. DAT，修改 SETC0003 的 DISP0161 至 DISP0164，改为 FF FF FF 70，则第一个存盘进度中的主角会拥有五万多块金块。

三、宝物

先将游戏存进第一档进度。修改的方法是：编辑 KOUKAI2. DAT，修改 SECT0017 的 DISP0074 至 DISP0093 连续 20 个字节，填入想要的物品代码即可。代码如下表所示。

00：	匕首(攻击力 D)	22：	私掠许可证(荷兰)	44：	白银胸花
01：	短剑(攻击力 D)	23：	免税证(葡萄牙)	45：	红宝石戒指
02：	长剑(攻击力 B)	24：	免税证(西班牙)	46：	106(秘宝)
03：	刺剑(攻击力 C)	25：	免税证(奥斯曼)	47：	班达尔(秘宝)
04：	重剑(攻击力 D)	26：	免税证(英国)	48：	查克斯(秘宝)
05：	长刺剑(攻击力 B)	27：	免税证(意大利)	49：	妖刀村正(攻击力 *)
06：	短佩剑(攻击力 D)	28：	免税证(荷兰)	4A：	神剑(攻击力 *)
07：	土耳其弯刀(攻击力 B)	29：	老鼠药	4B：	圣骑士甲(防御力 *)
08：	日本刀(攻击力 A)	2A：	圣香油	4C：	圣骑士剑(攻击力 *)
09：	短弯刀(攻击力 B)	2B：	强血液	4D：	魔刀(攻击力 *)
0A：	阔剑(攻击力 B)	2C：	王冠	4E：	艾罗尔宝甲(防御力 *)
0B：	青龙偃月刀(攻击力 *)	2D：	空白	4F：	空白
0C：	蛇形剑(攻击力 A)	2E：	空白	50：	假面地图
0D：	长柄剑(攻击力 A)	2F：	空白	51：	祭坛地图
0E：	双刃宽刀(攻击力 A)	30：	空白	52：	雕像地图
0F：	佩剑(攻击力 C)	31：	空白	53：	石板地图
10：	硬铠(防御力 D)	32：	真丝披肩	54：	水晶玉地图
11：	锁子甲(防御力 C)	33：	华服	55：	火焰之壶地图
12：	短甲(防御力 B)	34：	纯银头饰	56：	魔剑地图
13：	连环甲(防御力 A)	35：	银梳	57：	藏金图
14：	四分仪	36：	貂皮大氅	58：	圣人宝杖地图
15：	六分仪	37：	珠冠	59：	古地图
16：	经纬仪	38：	凤羽团扇	5A：	纯金假面
17：	怀表	39：	丝带	5B：	翡翠祭坛
18：	望远镜	3A：	天鹅绒大氅	5C：	古神雕像
19：	猫	3B：	钻石王冠	5D：	黑曜石石板
1A：	白虎半月刀(攻击力 A)	3C：	珍珠手镯	5E：	黑暗神水晶玉
1B：	空白	3D：	红宝石发钗	5F：	火焰之壶
1C：	空白	3E：	银烛台	60：	破坏神宝剑
1D：	私掠许可证(葡萄牙)	3F：	翡翠百宝箱	61：	黄金藏宝图



1E： 私掠许可证(西班牙)
1F： 私掠许可证(奥斯曼)
20： 私掠许可证(英国)
21： 私掠许可证(意大利)
40： 金手镯
41： 宝冠
42： 蓝宝石戒指
43： 孔雀石戒指
62： 圣人宝杖
63： 最后的财宝

山东·游戏攻关小组 浙江·赵刚

战虎之沙漠行动

《战虎之沙漠行动》是一个以海湾战争为背景的模拟坦克游戏，画面还算逼真，只是有的关太难，一次战斗失利会导致以前的战斗记录全部作废，前功尽弃。为此可做如下修改：

搜索：TANK.DAT
查找：FF 0E 8E 64 EB F2
改为：90 90 90 90 EB F2
查找：29 16 88 64 A0 DE 67 98 3B C2 7C 03
改为：90 90 90 90 A0 DE 67 98 3B C2 7C 03
查找：FF 0E 8C 64 C7 06 DC 67 01 00
改为：90 90 90 90 C7 06 DC 67 01 00

这回再进入游戏，不仅炮弹用不完，而且不管敌人击中你多少次，也不会车毁人亡，可以痛痛快快过把打坦克瘾啦！

哈尔滨·解兴

地球继承者——妙狐神探

在游戏刚开始时，帐蓬的右上方有一座凉亭。用"拿取"指令可以在凉亭的桌子附近找到一顶魔帽。使用魔帽可以被传送到游戏中的任何一个场景(1—290)，包括最后的ENDING。

北京·李鹏

巫城
(WITCHAVEN)

这又是一个DOOMTOO的游戏，不过血腥与暴力比《毁灭战士》更胜一筹。它支持640×480×256的SVGA模式，不过要8M以上内存和PENTIUM-75以上的机型才有理想效果。这个游戏中的战士用的是法术和刀剑之类的冷兵器，不过幕开始时仅有的一把匕首难免会输。在游戏中随时按下退格键(BACKSPACE)，输人以下字母并回车后即获得相应秘技(限于正式版)：

WANGO：学会所有法术和极高级别
SCOOTER：得到全部武器
MOMMY：得到全部物品
RSVP：自杀
RAMBO：自杀
IDKFA：还是自杀

北京·李鹏

机甲神兵——大竞技场
(METALTECH——BATTLEDROME)

这是一个3D的机械人模拟游戏，有些象泉野明驾驶的英格拉姆。在登陆新用户名时，如果在正常的名字前加一个"*"号，所得的资金比通常多许多。

北京·单传船

风尘三侠之金箭使者

编辑FSSAV?.DAT(?为存盘进度，取值范围从0到3)，它的SECT0000有如下地址可供修改：

DISP0079至DISP0080：金钱
DISP0490至DISP0495：MP
DISP0484至DISP0489：HP
DISP0436至DISP0441：MMP
DISP0430至DISP0435：MHP
DISP0465至DISP0470：经验
DISP0406至DISP0411：等级
DISP0412至DISP0417：力量
DISP0418至DISP0423：速度
DISP0424至DISP0429：耐力
DISP0442至DISP0447：攻击力
DISP0448至DISP0453：守备力

以上各项除金钱外均由六位构成。第一、二位是陈陵的，第三、四位是玫瑰的，第五、六位是高秋的。建议不要改变的过大，不然会死机。

北京·李鹏

龙争虎斗Ⅲ
(MORTAL KOMBAT Ⅲ)

这个系列的游戏历来以血腥和暴力著称，这一代中强调的还是同样的主题。在启动游戏时跟不同参数，即可进人相应的秘技模式。

MK3 8000：加快(机器速度太慢别用)。
MK3 603015：减慢。
MK3 666：可选用SMOKE(难度MEDIUM)。
MK3 0666：可选用SMOKE(难度HARD)。
MK3 1000000：可用MOTARO和SHAOKAHN(对战模式)。
MK3 9966：背对背的打斗。

MK3　4862222:进行防御会大量减少生命值。
MK3　54321:人物变矮。
MK3　12345:人物变高。
MK3　8888:人物变宽。
MK3　1111:人物变小并飘在空中。
MK3　1995:人物隐形。
MK3　831:出现影子。

这些参数是可以混合使用的,例如:MK3 9966666。

北京·李鹏

赤壁之战

相信大家都已玩过《赤壁之战》了吧,是否觉得队员升级太慢,金钱常常不够用呢?在这里我给大家提供两个秘技:

1. 同时按下C、H、E、N四个键,金钱数就会增加1000元。高兴吧,这下什么贵重武器也能弄到手了!

2. 同时按下R、Y、O三个键,队伍中排头的那位"仁兄"的等级就会递升一级,可一直增加到五十级!如果在一开始就使用的话,那么新加入的队员的等级就会有四十七级了,高兴吧(当你等级提升时,野外战争时所遇山贼等的等级也会提升)。啊,还有一点,当等级满时,这个秘技还可以用于补满士兵数、装备等。

好了,这下主公你在赤壁之战中就必胜无疑了!

广东·毛毛

沙漠风暴
(DESERT STRIKE)

此游戏有以下选关密码:

CMMFRMMMB　选 SCUD BUSTER
CMNXMNMMG
CMNTMNMM8　选 EMBASSY CITY
CMBQWNMMS
CMBY6NMMF　选 NUCLEAR STORM
CMVBBMMMG
CMVLXBMM6　选 SUPERGUN

北京·嘉皓

雷电威龙
(PAPTOR)

此游戏难度较大,现介绍几招妙法,以助玩友通关:

1. 加血法:开始任务后,只需按下"←"键(退格键),即可无限加血。

2. 金钱无限法:在任务中,按加血法键入"←"键后,可以获得一支激光枪。只需多按几下"←"键,便可得到相应数的激光枪(不可太贪),再按ESC键退出任务,进入SHOP把多余的激光枪卖掉,即可发一大笔财,连最贵的武器也能买了。

3. 迅速过关法:进入任务,然后只管和敌机狂撞,当血用完,战机浑身冒烟时(机毁人亡前一瞬),迅速按下"←"键,便可直接通过此关。

北京·程铭　薛云鹏

魔兜
(MAGIC POCKETS)

游戏进行中,按下F2可进入选关状态,有如下选关密码:

第一大关	01关:1053,02关:03425,03关:8282,04关:4476,05关:7766,BONUS:1467
第二大关	06关:6245,07关:5284,08关:4757,09关:2818,10关:1960,11关:6331,BONUS:8712
第三大关	12关:3505,13关:0692,14关:1786,15关:9877,16关:7962,17关:4125,18关:2219,BONUS:3123
第四大关	19关:8498,20关:4370,21关:3541,22关:2823,23关:1286,24关:6067,25关:5139,26关:4400,BONUS:2456

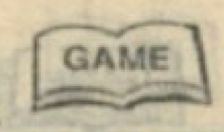
北京·岳森

顽皮小精灵
(GOBLINS)

在游戏中用LOAD功能时有如下选关密码:

02关:VQVQFDE	03关:ICIGCAA
04关:ECPQPCC	05关:FTWKFEN
06关:HQWFTFW	07关:DWNDGBW
08关:JCJCJHM	09关:ICVGCGT
10关:LQPCUJV	11关:HNWVGKB
12关:FTQKVLE	13关:DCPLQMH
14关:EWDGPNL	15关:TCNGTOV
16关:TCVQRPM	17关:IQDNKQO
18关:KKKPURE	19关:NGOGKSP
20关:NNGWTTO	21关:LGWFGUS
22关:TQNGFVC	

安徽·强强



战虎之沙漠行动

北京·廖承

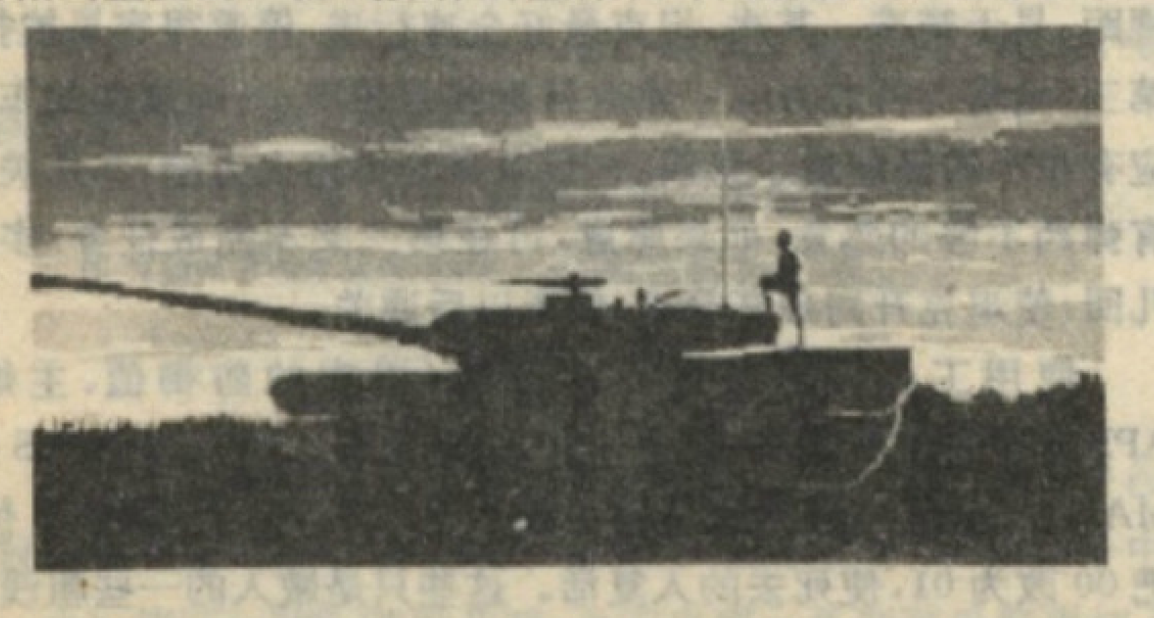
载体	软碟	系统	DOS	语种	中英混合	类型	摸拟

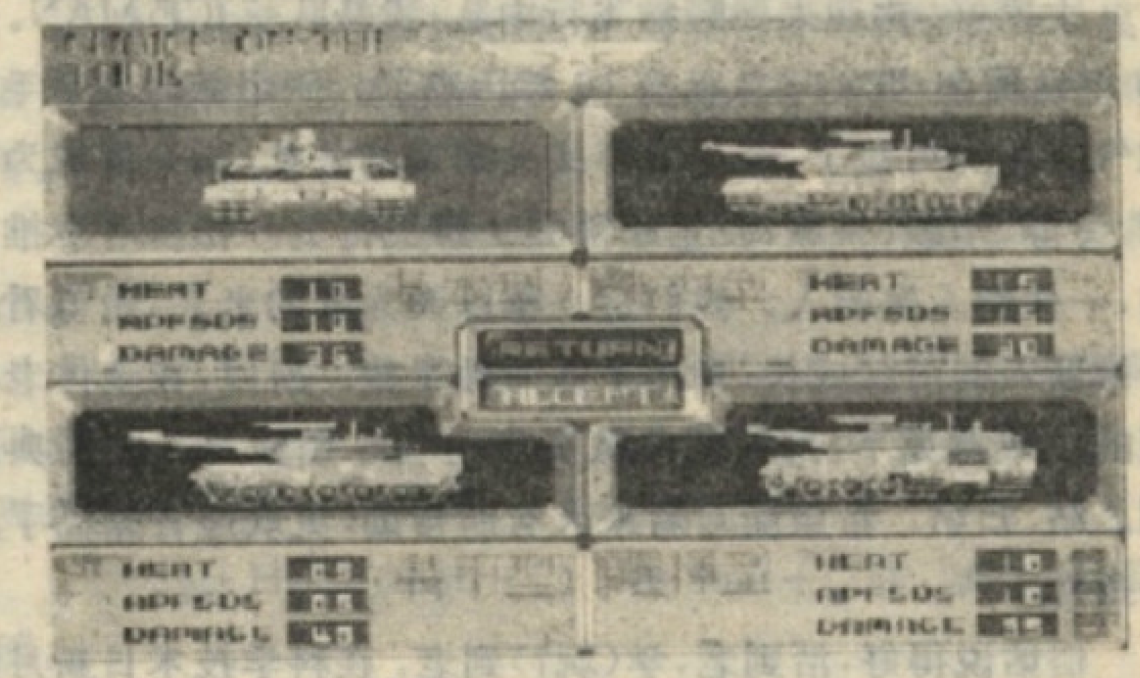
《战虎之沙漠行动》是 Taff System 公司于 1994 年出品的一个模拟类游戏。游戏以 1991 年海湾战争为背景，共设计了 20 场沙漠战斗。玩家驾驶 K1 型坦克与众多敌军展开生死搏斗，本游戏虽没有《钢铁雄师》那样气势恢弘，但却有自己的独特之处，喜好模拟类游戏的朋友不应错过。

《战虎》这一款游戏容量不大，对于经历过《钢铁雄师》、《陆空战将》以及《超级卡曼契》等大手笔的我来说，起初没把它放在眼里。但玩过之后，发现我错了，它绝对值得一玩。最初吸引我的是游戏的难度（或许越难的游戏越刺激越吸引人）。后来，节目简便的操作、刺激的场面越来越使我不能罢手。当你眼睁睁地看着无数的炮弹雨点一般迎面飞来，象要砸到脸上，那种感受是其它模拟游戏中很少见的。同时，片头与片尾精美的动画，虽不如那些几十兆、上百兆的大作，却也可与《超级沙丘魔堡Ⅱ》的 DEMO 媲美，胜利后的豪情以及失败后的悲壮无不表现得淋漓尽致，相当精彩。

游戏共分 20 关，每关都有不同的目的，或全歼顽敌，或执行特定任务，战略上应区别对待，且每一关均非轻易可以拿下的，玩家可根据自己的驾驶技术以及战场上的要求去选择最合适的车辆，而且，随着经验度的增加，战车的性能也会随着升级，载弹量和防御力均有提高，对在有更多敌军的战场上作战是很有帮助的。

游戏的操作与其它同类节目不尽相同，功能键不多，即使那些初玩者仍可很快上手。与《钢铁雄师》不同的是坦克的准星并不在主视屏上，而是在左下方的目镜内，瞄准完全靠手动而非雷达自动锁定，并使炮口永远对准敌人，这种设计加大了游戏的难度。由于敌军全靠眼睛去发现，对玩家的判断力和反应力提出了较高的要求，但对一些老手（如在飞行模拟节目中只用机炮的蛮人）来讲，这正是他们所希望的。在屏幕的右下方是雷达，一般用于显示敌我之间的位置，当瞄准时将显示目标形体。根据雷达及时调整炮塔与行进方向的夹角对于胜利是相当重要的。游戏操作的整体设计闪烁着《毁灭战士》的影子，甚至连功能键都极为相似。





控制键 1：正常视野

2：放大视野

3：主炮

4：APFSDS 弹

5：机枪

6：支援武器

D：主炮与行进方向成 180 度

B：刹车

方向键：进退及左右旋转

方向键+Ctrl：控制准星的移动

Alt 键：发射当前武器

任务一：消灭战场上所有的敌军装甲车。本关是用来熟悉坦克操作的，不是太难。

任务二：消灭所有的敌军坦克，难度有所增加。对进一步熟悉坦克操作很有帮助。

任务三：切断敌战争补给线，本关的目标是摧毁四辆运输卡车，但有众多的装甲车护送。玩家可选用装甲型战车，运用躲避战术绕过护送车队的火力，以消灭卡车为主。本关胜利后将获得第一枚勋章。

任务四：摧毁敌弹药库，难度不大。可采用远攻的策略。

任务五：摧毁敌炼油厂，共计有十一辆坦克和八辆装甲车守卫，一定小心。

任务六：全歼来犯之敌。雷达显示的底边为我军防线，消灭向下移动的目标便可过关。

任务七：击毁全部正在起飞的武装直升机。这是首次与敌空中目标交手。我军应从侧翼入手，避免正面冲突，否则，同时受到多架飞机的打击，后果十分严重。

任务八：击毁敌运送化学武器的交通工具。与第二关相似，护送队多是坦克，火力凶猛。

美国海军战斗机

U.S. NAVY FIGHTERS

北京·ICE MAN

载体	软件·光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	模拟

大家好!欢迎来到野猫飞行中队,我是队长ICE MAN。从86年到现在,我们中队已有10年历史了。刚组队时毛手毛脚稚气未脱的男孩子,经过多年战火硝烟的洗礼,如今都成为沉着、冷静、坚毅、果敢、技艺超群的王牌飞行员。长江后浪推前浪,一代新人换旧人。我们这一批以天为家的老兵,希望看到一批新人的茁壮成长,青出于蓝而胜于蓝。所以,在全体老队友的一致意见下,把我们中队多年的战斗经验及一些精典战例总结、归纳。希望能对后来人有所帮助,更欢迎各路高手多多指教。

俗话说得好,活到老,学(玩?)到老。在科学技术日新月异的现代社会,我们这批飞行老鸟不敢有所怠慢,始终向最高标准看齐,力求走在国内模拟飞行游戏的前列。尽管在美国,《TFX2000》、《TOP GUN》、《Wing Commander Ⅳ》都已上了排行榜,但由于种种因素,我们还无缘在它们的飞行世界中一展身首。不过《U.S. NAVY FIGHTERS》也是现今国内最新的模拟飞行佳作。

相信在座不少人都看过美国影片《TOP GUN》吧,其中雄伟矫健的F14雄猫战机激烈的空战场面,不知震憾了多少飞行迷!当初看得热血沸腾的你,现在已有机会"亲身"加入美国海军,驾驶各式先进战机振翅长空了!那就是"ELECTRONIC ARTS"公司94年底至95年初大作,《美国海军战斗机》(以下简称USNF)。

主菜单

欣赏一段精彩的电影后,便进入游戏主菜单。

1. Play Single Mission　进行单一任务模式,包括12个训

任务九:摧毁三处敌弹药库。由于其中一处没有地图显示要自己找,易中伏击。

任务十:摧毁敌装甲车工厂,当尽快找到并炸毁它,否则,装甲车会源源不断地造出,对战局极为不利。

任务十一:摧毁敌雷达站。本关我军雷达将不起作用,雷达站在地图的左、右上角各有一个,目标全靠自己去搜索。从本关起将有特殊支援武器可以使用,本关是一枚TF导弹。

任务十二:全歼来犯之敌,对手包括天上和地面的全部敌军。本关的特殊支援武器是两枚TF导弹或155mm口径高炮一门。

任务十三:摧毁敌炼油厂,共有两个。本关的特殊支援武器是两枚TF导弹或155mm口径高炮一门。

任务十四:摧毁敌导弹发射车辆。敌军目的是冲破我防线,有五辆战车在正面牵制,而主力却在我左翼悄然行进。由于有雷达干扰车,坦克雷达上没有这支队伍的显示,我军不要纵深行进太多,应在左侧给敌迎头痛击。敌导弹发射车辆十分坚固,用TF导弹歼灭较为有效。本关的特殊支援武器是两枚TF导弹或155mm口径高炮一门。

任务十五:摧毁敌军用车辆制造及维修工厂,各有一个,难度较第十关有所增加。本关的特殊支援武器是两枚TF导弹或155mm口径高炮一门。

任务十六:摧毁三处敌弹药库及所有驻军,敌军众多,火力强大。本关的特殊支援武器是四枚TF导弹、155mm口径炮两门或一架AH-64武装直升机。

任务十七:全歼来犯之敌。本关的特殊支援武器是四枚TF导弹、155mm口径高炮两门或AH-64武装直升机一架。

任务十八:摧毁敌装甲部队,目标是坦克与装甲车,其它应尽量回避。本关的特殊支援武器是TF导弹四枚、155mm口径高炮两门或AH-64武装直升机。

任务十九:摧毁敌游击队。敌人均为轻型吉普,速度极快,我军防线很容易被突破,是难度很大的一关。本关的特殊支援武器是TF导弹四枚、155mm口径高炮两门或AH－64武装直升机一架。

任务二十:摧毁敌全部地面设施,本关是对敌的最后总攻,敌军极多,并有两个坦克工厂,还有三个其它目标,难度之大,与《毁灭战士Ⅱ》的最后一关相当(本人是依靠工具才打通的)。本关的特殊支援武器是TF导弹八枚、155mm口径高炮四门、地空导弹发射车一辆或AH－64武装直升机两架。

最后,我想谈谈玩这个节目的心得。首先,目镜要用放大视距,易于瞄准。其次,坦克最好全速行进,停着很容易挨打。第三,炮塔与行进方向一致时目标瞄得较准,对速度快的车辆应有微小的提前量。第四,初玩者最好选用火力型,头几关总有弹药不够的感觉,如果愿意,可在第三关不完成任务,多打几回,使坦克升到最高等级,便于以后通关。

使用工具软件修改时应注意:坦克的防御值、主炮、APFSDS弹数不能调过100,否则会花版。用PCTOOLS改MAN—INFO文件ASCII码中第一、三、五、七、九行的13位,把00改为01,使死去的人复活。这些只是敝人的一些粗浅见解,望与各位共同探讨,最后,祝大家早日成为坦克战专家。

练任务及38个实战任务。新手应先到12个训练任务中熟悉一下，本人建议进行下面几个训练任务。

训练任务(1)Basic Flight 基本飞行：练习基本的起、降、飞行、熟悉仪表及各功能。

训练任务(2)Landing 降落：这不是普通的降落，而是在大雾中降落，你将无法看清航母，全凭仪表定位。这个任务主要训练你熟悉仪表飞行，是很重要的！因为在实际任务中是全天候作战，所以你务必要练熟这个任务。

训练任务(8)Heavy Metal 这个任务名称很有趣。实际上是教你学会进行夜间超低空对地攻击，同样需要仪表飞行。

训练任务(9)Guns 空中打靶练习：练习对空攻击时机炮的使用，提高命中率，是最重要的基本功之一。

训练任务(10)Missiles 空空导弹练习：掌握各种空空导弹的特性(制导方式，有效射程，最佳射程等)。是迅速解决敌机的杀手锏，你必须要练好！有兴趣的队员可到训练任务(5)Cobra 中，驾驶 SU-33 去做曾经震惊世人的眼镜蛇机动动作(即在短时间内飞机形成机头后仰，机尾在前却向前平飞的超大攻角特技动作，机身仰角应为115°左右)。这是此游戏中最具特色的任务，非常有趣，本队长经过一番苦练，总算混过去了。如哪位有这方经验，请多多赐教！

当你练熟这些训练任务后，便可到后面38个各具特色的实战中一显身手了。

2. Crack Quick Mission 快速任务：可编辑敌我飞机机种、数量、飞行员素质、天气、地面和海面目标等，可迅速满足你混战厮杀的欲望。

3. Crack Pro Mission 一个小战役。可编辑明确的任务目标及执行过程等。

4. Start New Campaign 开始长期战役模式。



5. Continue Old Campaign 继续长期战役旧进度。

6. Configure Hardware 硬件设定。有菜单分辨率，飞行模式分辨率、音效卡设定。

7. See Vehicle Info 查阅各种兵器资料。

8. View Pilot Records 查阅飞行员记录。

参数设定

以上是游戏主菜单的介绍，接下来介绍飞行模式中各参数选项用途。进入飞行模式(单任务、自制任务、长期任务中任一个)，按"Esc"键，画面变暗，上方出现一系列菜单选项如下：

1. PREF 选项

(1)Stick 飞行动作控制方式。可选键盘、摇杆及 Thrustmaster FCS(一种高级摇杆)。有摇杆的话，会发现控制非常自如。

(2)Rudder 方向舵控制方式。可选键盘或舵踏板(Rudder Pedals)

(3)Throttle 油门控制方式。可选键盘或专用油门控制器(Throttle Stic)

(4)Graphics 图形控制。可选择背景和目标的细致度，以及开启、关闭一些背景效果(云、海浪、地形)和目标上的贴图等。

(5)Sounds 声音控制。控制各音效及背景音乐音量大小。

(6)HUD pitch Ladder? 在 HUD 上显示机身坡度刻度吗？(HUD 是飞机信息的集中显示屏，即飞行员在头盔中上看到的全部信息)应选此项。(抬头显示)

(7)Dim HUD (Shift+[) 按 Shift+[或]调节 HUD 暗明。

(8)Brighten HUD (Shift+]) 按 Shift+[或]调节 HUD 暗明。

(9)View Transitions? 显示视觉上的过渡吗？

(10)Authentic Radar CRT? 采用真实的雷达显示吗？

(11)Cockpit "Backspace" 显示座舱吗？

(12)Rear-View Mirrors? 要后视镜吗？

(13)Radio Silence? (ALT+S) 开始/取消无线电静默。

2. View 选项

(1)Front F1，前方视角。

(2)Back F2，后方视角。

(3)UP F3，上方视角。

(4)Track F4，追踪当前被跟踪目标视角。

(5)Player→Missile F5，从玩家座机观察正锁定追杀玩家座机的导弹。

(6)Player→Winman F6，从玩家观察僚机方位的视角。

(7)Player→Target F7，从玩家座机观察被跟踪目标方位。

(8)Target→Player F8，与(7)相反。

(9)Fly-by F9，飞行外视角。

(10)External F10，外部视角，可用"+"、"-"放大、缩小及用方向键(有摇杆时)变换观察方位。

(11)Missile F12，本机最近发射的导弹视角。

(12)"Ctrl"Uses Missile：按住 Ctrl 键，再与 F1～F10 配合使用，可观察导弹的各种视角。

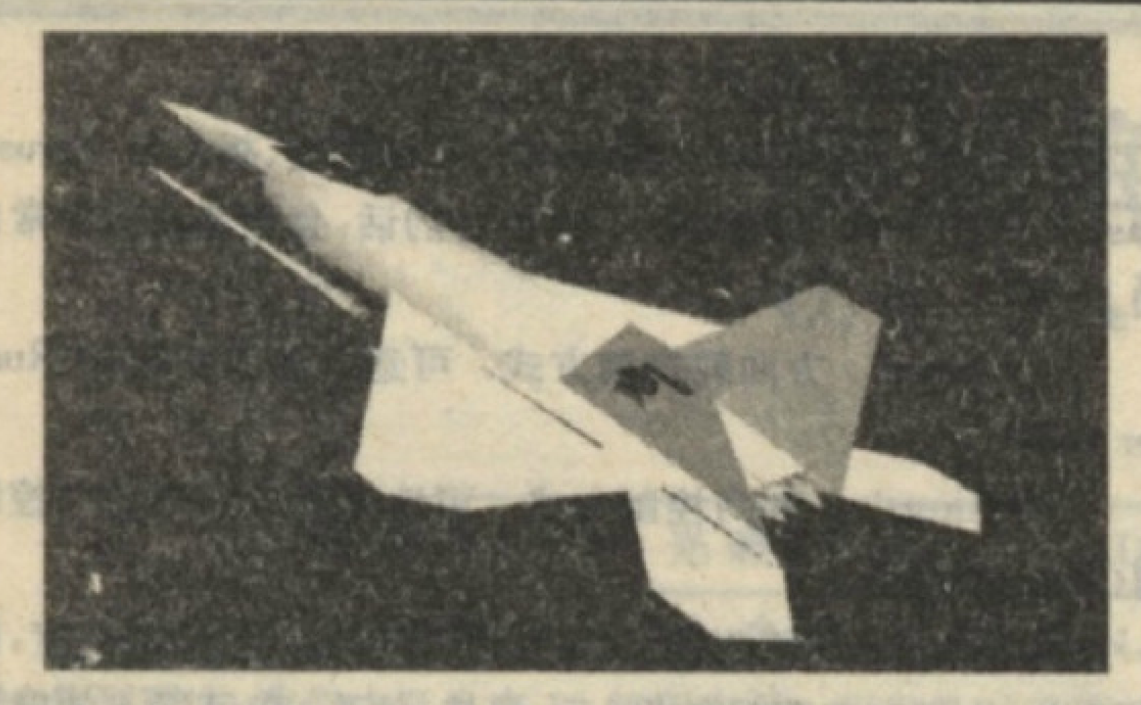
(13)"Alt"Uses Target：与上类似，为目标的各视角。

3. Window(V 表示建议开启，X 表示不开启)最多只能同时开启4个窗口。

(1)Envelope Shift+1，飞行区域地表显示窗口。(×)

(2)Forware View Shift+2，前视窗口。(√在缠斗时开启)

(3)Other View Shift+3，其它窗口。(×)



(4)Target View Shift＋4，目标图像及其状态显示。(√)

(5)RWR Shift＋5，攻击/被攻击雷达监视系统显示屏。(√)见图1。

(6)Navigation，导航仪显示屏(shift＋6)(√)见图2，巡航时开启。

(7)System Status"Shift＋7"，系统状态显示屏(×)见图3。

(8)Weapon Status"Shift＋8"，武器状态显示屏(×)显示现有武器种类、数量及当前待命武器。

(9)Radar "9"，前视雷达(√)见图4。

4. Cheat 作弊选项

(1)Invulnerable? 不死。

(2)Unlimited Ammo? 无限弹药。

(3)Unlimited Fuel? 无限油料。

(4)Easy Aiming? 容易的瞄准。

(5)No Crasher? 不会碰撞(在地面、舰船上等)。

(6)No Spins? 不会堕人螺旋。

(7)Pull Extra G? 不会有过载效果。

(8)Ignore Weapon Weights? 忽略武器重量。

(9)No Sun Whiteout? 没有阳光产生的白视。

(10)No Redout or Blackout? 没有因超负载产生的红视及黑视。

(11)Ignore Midair Collisions? 忽略空中碰撞。

(12)Show Target Info? Shift＋7 显示目标名称。

(13)Air Combat Guns Only? 空战中只能用机炮(敌、我均包括)。

这些选项主要是方便新手，不过本人奉劝一句，还是对自己高标准严要求吧！只有这样你才能真正融人到真实激烈的战斗中，体会无穷的乐趣。

控制方法

A：开启/关闭自动驾驶(导航)功能，开启后可自动飞向当前导航点，但控制权交电脑。

B：空中减速板、地面刹车开/关，打开时，可有效降低空速。

C：时间压缩，按一下压缩2倍，最大8倍。

D：机身损坏率报告。

F：收/放襟翼，用于获得较大升力，但同时会降低速度．起飞时必须放下。

G：收/放起落架，放下后会影响速度及灵活性。

H：收/放钩索，降落时用来钩住甲板上拦阻索以免滑出跑道。

I：开启/关闭雷达热成像追踪工作方式。

J：开/关无线电干扰。

M：开启/关闭雷达辐射波工作方式。

R：开启/关闭雷达。

N：导航/战斗模式切换。%T：选择跟踪下一较远目标(包括天空、地面与海面的各类目标，必须在当前雷达工作的搜索范围内)。

U：敌我识别询问，若收到 Friendly 则表示友方，若收到 Unknow 则表示为不明物，即敌方。但只适用于空中目标，对于地面及海面或距离太远的空中目标都无法识别。

V：Other View 窗口开启/关闭。

W：选择下一导航点为目前导航点。

Y：雷达历史功能开启/关闭。

CTRL＋A：询问距离最近的友机方位，12点为正前方，6点为正后方(与表盘同)。

CTRL＋C：退回 DOS。

CTRL＋P：暂停游戏。

CTRL＋Q：中止/结束任务。在没有安全返回航母前，按此键则任务告失败。

CTRL＋X：询问地面目标方位。

CTRL＋Z：询问距离最近的敌机方位。

CTRL＋T：显示所有目标名称信息。

SHIFT＋C：时间减慢一半。

SHIFT＋E：弃机弹射。

SHIFT＋J：抛掉副油箱，战斗前应先按此键。

SHIFT＋K：抛掉所有对地武器。

SHIFT＋T：选择跟踪下一较近的目标，与T相反。

SHIFT＋W：选择前一导航点当前导航点。

ALT＋1：命令僚机保持稳定平飞。

ALT＋2：命令僚机从左脱离长机。

ALT＋3：命令僚机从右脱离长机。

ALT＋4：命令僚机从下脱离长机。

ALT＋5：命令僚机从上脱离长机。

ALT＋6：命令僚机从左接近目标并实行攻击。

ALT＋7：命令僚机从右接近目标并实行攻击。

ALT＋8：命令僚机从下接近目标并实行攻击。

ALT＋9：命令僚机从上接近目标并实行攻击。

ALT＋B：命令僚机返航(与僚机解除关系，此后僚机不听你指挥)。

ALT＋C：命令僚机与长机编队或脱离编队。

ALT＋D：命令僚机脱离正攻击的目标或自由状态。

ALT＋E：命令僚机攻击长机目前跟踪的目标。

ALT＋H：紧跟长机/散开战斗。

ALT＋R：命令僚机攻击长机目前跟踪目标。

ALT＋P：命令僚机清除长机的6点钟(正后方)方向，或

警戒长机6点钟方向。

ALT+S：无线电静默开始/中止。

ALT+T：命令僚机与长机呈：横编队、纵编队及梯队。

ALT+V：命令僚机相对长机升高高度编队、降低高度编队或与长机等高编队。

ALT+W：命令僚机攻击长机跟踪的同类目标。

〈、〉：改变雷达搜索范围。

[、]：选择武器。

+、-：缩近、拉远视野。

1(主键盘数字键)：关闭引擎。

2～5(主键盘数字键)：发动机推力设为25%、50%、75%、100%。

6(主键盘数字键)：发动机加力工作。

7、8(主键盘数字键)：发动机推力减、加5%。

End：方向舵向左。

PgDn：方向舵向右。

Ins：投放干扰丝。

Del：投放诱导火球。

Enter：跟踪当前目视目标之一。

Tab：发射机炮。

以上是飞行控制键及几种主要仪表的详细说明，看起来按键繁多，仪表也较复杂，不过大家只要记住常用键及会看常用的几个仪表即可。下面再补充介绍HUD上各显示标志的意义(见图5)。

武器列表

1. 空对空导弹(注：lbs为磅，M表示马赫，nm为海里)

编号	绰号(或缩写)	译名	制导方式	弹重	最大速度	最大射程	最大命中率
AA-2(苏)	Atoll	环礁	红外	165lbs	M2.5	2.2nm	35%
AA-6(苏)	Acrid	毒刺	雷达主动	1010lbs	M2.2	15nm	50%
AA-8(苏)	Aphid	蚜虫	红外	145lbs	M2.5	2nm	50%
AA-9(苏)	Amos	阿摩司	雷达主动	1080lbs	M3.5～4.5	41nm	50%
AA-10(苏)	Alamo	白杨(杨树)	雷达主动	560lbs		20nm	50%
AA-11(苏)	Archer	射手(弓箭手)	红外	230lbs		10nm	75%
AA-12(苏)	Amraamski		雷达主动	385lbs		25nm	75%
AIM-7(美)	Sparrow	麻雀	雷达主动	505lbs	M0.25～4	16.8nm	30%
AIM-9B(美)	Sidewinder	响尾蛇	红外	170lbs	M1.6～2.5	5.8nm	65%
AIM-9M(美)	Sidewinder	响尾蛇	红外	190lbs		5.9nm	85%
AIM-54C(美)	Phoenix	不死鸟	雷达主动	975lbs	M5	148nm	75%
AIM-120(美)	AMRAAM	先进中距空对空导弹	雷达主动	345lbs	M4	25nm	75%

2. 空对地(舰)导弹

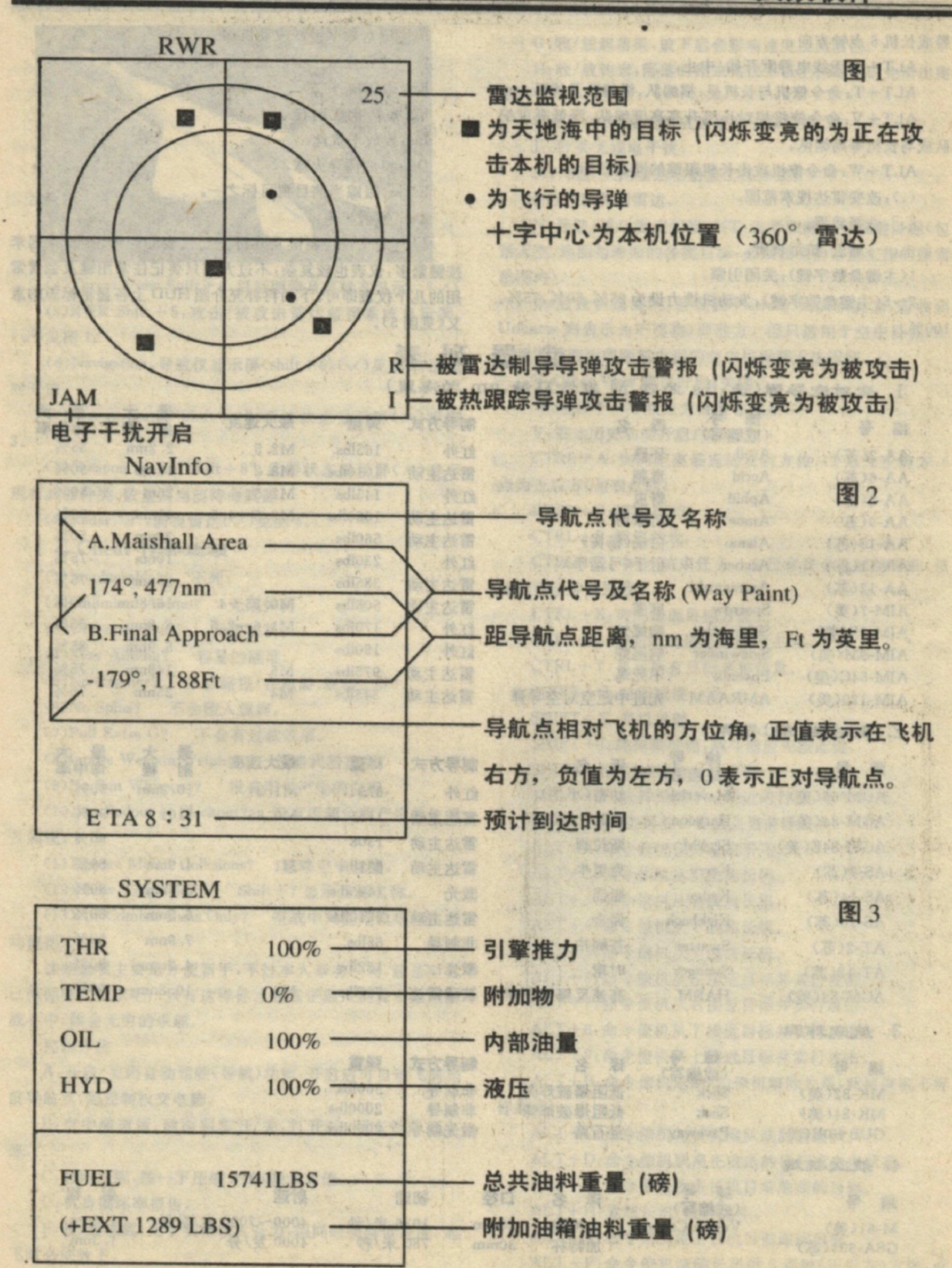
编号	绰号(或缩写)	译名	制导方式	弹重	最大速度	最大射程	最大命中率
AGM-65(美)	Maverick	幼畜(小牛)	红外	675	M1.2	10.2nm	90%
AGM-84(美)	Harpoon	鱼叉	雷达主动	1165	M0.85	1101	90%
AGM-84E(美)	SLAM	斯拉姆	雷达主动	1308			90%
AS-7(苏)	Kerry	克里牛	雷达主动	631lbs	M1	4.9nm	80%
AS-14(苏)	Kedge	船锚	激光	1495lbs		6.5nm	80%
AS-16(苏)	Kickback	佣金	雷达主动	2640lbs		6.5nm	80%
AT-2(苏)	Swatter	苍蝇拍	非制导	65lbs		7.9nm	50%
AT-12(苏)	Swinger	时髦	激光	132lbs		4.2nm	80%
AGM-88(美)	HARM	高速反辐射导弹	被动雷达	795lbs	M3	10.8nm	90%

3. 航空炸弹

编号	绰号(或缩写)	译名	制导方式	弹重
MK-82(美)	Slick	低阻爆破炸弹	非制导	500lbs
MK-84(美)	Slick	低阻爆破炸弹	非制导	2000lbs
GUB+0E(美)	Paveway	宝石路	激光制导	2000lbs

4. 航空机炮

编号	绰号(或缩写)	译名	口径	初速	射速	射程
M-61(美)	Vulcan Cannon	火神炮	20mm	1036米/秒	4000～7000发/分钟	1.6nm
GSA-301(苏)		加特杯	30mm	780米/秒	4000发/分	1.3nm


RWR
图 1
25
雷达监视范围
■ 为天地海中的目标（闪烁变亮的为正在攻击本机的目标）
• 为飞行的导弹
十字中心为本机位置（360° 雷达）
R —被雷达制导导弹攻击警报（闪烁变亮为被攻击）
I —被热跟踪导弹攻击警报（闪烁变亮为被攻击）
JAM
电子干扰开启
NavInfo
图 2
导航点代号及名称
A.Maishall Area
174°, 477nm
B.Final Approach
-179°, 1188Ft
导航点代号及名称 (Way Paint)
距导航点距离，nm 为海里，Ft 为英里。
导航点相对飞机的方位角，正值表示在飞机右方，负值为左方，0 表示正对导航点。
E TA 8：31
预计到达时间
SYSTEM
图 3
THR 100%
引擎推力
TEMP 0%
附加物
OIL 100%
内部油量
HYD 100%
液压
FUEL 15741LBS
总共油料重量（磅）
(+EXT 1289 LBS)
附加油箱油料重量（磅）

Radar

IR(HARM)
(TWS)(RWS)
-Y-150

雷达历史功能开启

当前雷达搜索范围

当前制导方式（仅为其中一种）

■ 空中目标，但距离过远无法跟踪。

进入跟踪范围的空中目标(尖头为运动方向)。

当前被跟踪空中目标

• 地面、水面目标

|•| 当前被跟踪地面、水面目标

∧ 当前跟踪目标指示

IR: 红外制导

HARM: 反辐射制导

TWS: 雷达扫描跟踪方式

RWS: 雷达扫描不跟踪方式

注：当机头向下时，雷达会被地面反射干扰而变化。

图 4

31 32 33 34 35 0 1 2 3 4 5 6

罗盘指针

罗盘刻度

飞机负载— +0.3G

发动机推力— THR:55%

自动驾驶— AUTO

10 10

5 5

速度表

40

速度表指针

机身中轴指示

高度指针

速度（节）—361

35

机炮弹着点

30

目标标记

40

2.0—高度表刻度（英尺）

|75|—具体高度（英尺）

1.5

—地面海拔高度

1.0

5 5

FLAP—襟翼展开

BRAKE—减速板、刹车打开

GEAR—起落架放下

HOOK—钩索放下

降落跑道标志，当高度指针与其重合为跑道高度（放下起落架时）。

机炮缠斗模式— LCOS

导航模式—(NAV)

导弹战斗模式—(ARM)

武器— 675 M61

命中率— 99% INRNG —目标进入射程

R 9.8 —目标距离

C 216 —相对目标速度

A 9L —相对目标夹角

(T 0:20) —预计到达时间

图 5

导弹射程指示（40为最大跟踪距离，>为有效射程，⌉为当前目标距离。）

第七位访客

制作札记

编译 北京·阿贤 单传船

玩过《第七位访客(The 7th Guest)》的朋友们,可能对该游戏的主人公亨利·斯道夫(Henny Stauf)印象颇深,但对斯道夫的扮演者罗波·海斯博克(Rob Hirshboeck)恐怕就知之甚少了吧。本文摘译自Rob亲笔所作的《第七位访客(The 7th Guest)制作札记》。

"亲爱的朋友们,亨利·斯道夫将为你们服务。很高兴你们回来,我一直期待着这一刻。它可能也是你们希望的吧?是梦把你们带来的吗?没有什么可怕的,咱们作笔简单的交易:我把房子借给你们用,那你们给我什么呢?"

1992年1月,Local公司通知我为一个叫"Guest"的计划试镜。这是长时间的工作吗?我想未必。回想当时,我是在俄勒冈州麦德弗德(Medford,Oregon)五万人的小镇上渡过这段漫长时光的,这里除了满耳的牛叫外,就只有那条著名的俄勒冈河了。"Guest?"哈,可能是部旅游片吧?极有可能。

其实我真的有点坚持不住了,但好奇心驱使我(至少我想知道地方电影的摄制情况)。我到片厂时,已是正式拍摄前的最后半小时,工作人员递给我几份片稿让我再熟悉一下。在洗手间的镜子前,我试了试剧本。怎样才能演好其他50位演员已不再尝试的角色呢?

"海斯博克先生,请在摄影机前说出你的名字,并且,哎…哎…你为什么不试试亨利·斯道夫这个发狂的角色呢?"

几周后,我已把试音之事忘得一干二净。德伯拉·马森打电话通知我雷贝物公司正在为一个叫《第七位访客》的电脑游戏物色主角。马森是该片的导演兼制作人,同时也扮演游戏中的马丁·博来。两天半的拍摄只给850美元,还没有商量余地,况且它也不是一部真正的电影,因此我回绝了。

1992年春季,特莱贝特公司还只有火柴盒般大小。大家不妨想象一下:一家座落在俄勒冈州杰克逊威尔旅馆长方形砖房里有六台电脑工作站的公司。

仅仅五次握手,我就见全了这家公司的职员。创意导演罗布·兰德罗斯和总经理格来米·迪万根本不象是一对合作伙伴。罗布虽然有点保守,但却肯为他的汽车花费,这些钱都是他70年代出售艺术品的所得。

特莱贝特的人们好象不相信我会对创作起什么神奇的作用,至少是在某些东西未做出之前。罗布和格来米都是能干的家伙,但他们只能做到这些。

图形天才罗伯特·斯迪恩带我看了计算机创造出的大厦,我将成为萦绕在这栋古宅里古代胜利者的灵魂。他还陪我看了我自己(斯道夫)的画像,我的脸就象拉贝克的立方体一样被分成几个奇怪的部分。

比面包盒大

因为拍摄需要,我们被迫挤到麦福特饭馆的一间会议室里——一个比面包盒大点的地方,这里几乎没有一间能容纳16位演员的房子。廉价的蓝纸覆盖着后墙和地板,在一个录像监测器前我看到自己的表面被夸张地变成了蓝色。但在图形监测器里我看到的却是:亨利·斯道夫在一个神秘的图书馆里飘飞;在一个森林公园里捧打无辜的人;或是象斯尼和惠普来士那样偷东西。

包括我在内的演员们都必须穿着只有在20世纪20年代难民们才穿的衣服。整个故事就是一部解谜小说,一位好友告诉我他在剧本中已经死过四次了,并且每次都在不同的房间。罗伯特对我说:"把你的舌头象扔套索一样抛出去,我用图形来做剩下的部分。

"对"我答道,"你真想那样的吗?"

虽说《第七位访客》已经问世很久了,但对我来说它仍然是个神话。当时为拍一个5分钟的片段就要进行60个小时的脸部表演,那种艰辛可想而知。现在我作为一名替补老师,已经可以得到一些好的位置,在我身后满是学生熟悉的奚落"回……回来了!"。我的小侄女也把我的地位从低等的阿米虫级提高到宗派英雄。整个世界都能看到盒子上我的照片。

1993年春季,当我被叫去为《第七位访客》试听时,我仍然不玩游戏。下面是我所知的《第七位访客》续



集《第十一小时》的有关内容：它发生在之后的 20 年中，内容由哥特式恐怖转为《麦尔罗斯之地》中的大卫·林可。在新故事的 60 分钟剧本中，斯道夫必须从可怕的滑稽剧发展成隐伏的魔鬼，从喜剧性的魔鬼发展成汉尼贝尔·莱科特。

魔鬼的化身

亨利·斯道夫是我生活中最好也是最坏的梦，在《第十一小时》中斯道夫有着艾哥的诚实、威廉·巴克利的傲慢和汉尼贝尔·坎尼贝乐的热心。象亨利一样，我喜欢让玩家依据他们自己的推测去参与。

大卫·威勒导演找到一个绝对优势的演员阵容。在罗格山谷里轻轻松松地拍摄了十天，我们甚至在早晨露水很重的时候拍。虽然累，但我们却非常快乐，感觉就象是一个大家庭。

1995 年秋天，特雷贝特公司已发展到两幢楼都不够用了，富有创造精神的职员也从 6 名发展到 60 位。

对罗布和格来米的职员来说，他们获得了更多的成就，然而特雷贝特仍然给人一种平易近人的感觉，尽管它是一所高技术公司。

浅谈游戏剧本的特征

北京·宁继贤

在科学技术日新月异的今天，游戏作为一种高级的文化娱乐形式，业已被人们所接受及认同。游戏从原先单纯的娱乐型，发展至现在的寓教于乐。游戏内容也已经从原来简单乏味的动作、射击方式演变到现今的复杂构成。如果我们由当时创造者的角度来看而今的游戏，那简直就象在演大卫魔术。基于现今大量剧情游戏的出现（笔者称角色扮演类等需要大量剧情的游戏为剧情游戏），游戏剧情在游戏制作中的比重大幅度上升，游戏剧本已渐渐成为游戏的灵魂和骨架。

要谈游戏剧本，我们先要说说它的外围。我所指的外围就是与游戏剧本最为接近的几种文学形式，它们包括艺术剧本（如电影、电视、话剧等）、漫画和小说。

游戏剧本同其它文学形式一样，也有几大要素，我们称这种方式上的共通点为共通性。游戏剧本的四大要素包括：时间、地点、人物和事件，这四点要素构成了游戏剧本的最初设定。

当然游戏剧本作为一种单独的文学形式，肯定会有其独到之处，我们称这种与其它文学形式的不同点为独创性。为了让大家更好地了解游戏剧本的设计，笔者下文将特意借助小说与之比较。

一、玩家主导

我们知道玩家们购买游戏的动机大致可归纳为以下三点：成就感、参与感和好奇心，其中参与感尤为重要。正因为游戏的这些特殊性，所以使得游戏制作商在制作游戏时必须把部分主导权分配到玩家手中。

小说纯粹是让人们从字里行间感受某种氛围，而游戏则让大家从互动的剧本中去感知。换句话说，小说最吸引人的地方是描写，而游戏却强调互动的参与。

游戏剧本通常写的都是比较明显的差异，而不着重细腻的情感描写。因此主角的情绪不像小说中那样由作家来明确指定，而是经过游戏剧本中安排的情节堆积来促使玩家产生一种特有的感觉。也就是说，小说是借由故事的人物形象去串连成作家们所要表现的故事，而游戏则是籍由游戏中人物的对话来提供玩家一条搜索整个故事的线路。两者之间，一个主动、一个被动。这种主动与被动的差异，造成游戏剧本和小说在写法上一定程度的不同。也就是说主动的小说写法必须适当地引导被动的读者，而被动的游戏剧本却必须允许主动的玩家来进行操作。

二、有限空间

我们若把小说称为无限空间，那么游戏剧本就是有限空间。小说的重点是把声光及精神等种种状态转换成文字表达，再由消费者从文字的连贯中，在脑海中重新编织出声光及精神等的虚拟画面，籍此获得乐趣。而游戏则是确确实实地用声音、图形图像和“简短的文字叙述”来表述。在这里声光是主体，文字只是用来解释或连结剧情的工具，它已经被声音及图像所取代。

换句话说，小说的乐趣在于观察者透过文字形式去感受虚拟时空的存在，而游戏的乐趣在于观察者对肉眼看到的时空做直接的反应。所以说虚拟的时空是无限的、是想象出来的、是内心的、也是精神上的。而互动的乐趣却是目视的、是交流的。

软体世界诚征全国各地经销商

智冠科技有限公司是台湾、香港及亚洲最大的电脑游戏软件制作公司之一，并代理发行欧美著名公司的游戏产品，闻名于世。

为了在国内推出最新的游戏产品，现诚征全国各地经销商，条件如下：

1. 在当地有良好的社会关系和软、硬件销售经验。
2. 有相应的销售场所。
3. 有良好的销售计划和长远规划。

我们除了为您提供优惠的价格和一系列的促销方案外，同时将贵公司资料登于本快讯上，每期发行上万份，让全国读者、玩家都知道您的公司，帮助您生意成功、事业发达！

欲知详情请致电与智冠电子(北京)有限公司张志宏先生联系。

电话：(010)2982321

现已推出产品目录

编号	名称	片数	建议零售价
CD－001	大银河物语	1	49
CD－002	黄飞鸿	1	49
CD－003	射雕英雄传	1	49
CD－004	笑傲江湖	1	49
CD－005	九五真龙	1	49
CD－006	超级大富翁	1	49
CD－007	倚天屠龙记	1	49
CD－008	鹿鼎记	1	49
CD－009	马场大享	1	49
CD－011	机甲猎人	1	49
CD－012	烈焰钢狼传	1	49

★三国演义 2、新蜀山剑侠、魔法门之英雄无敌(中文版)即将推出，敬请期待！

自从我们开始以低价位在国内销售光碟游戏以来，受到了广大玩家的关爱，每天都会接到许多咨询电话，一封封热情的来信、回函也堆满了我们的案头，在此深表感谢！关于玩家最急于了解的问题——在哪里能买到我们的产品，在此特公布我们部分经销商的联系地址，请众位玩家就近与他们联络购买与邮购事宜，并祝您新春快乐、工作学业进步！

北京

1. 北京万和游戏一族游戏专卖店
   地址：北京东城区美术馆后街 39 号
   邮编：100010
   电话：(010)4073697　徐立君
2. 《大众软件》杂志社读者服务部
   地址：北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
   邮编：100051
   电话：(010)5266244、5266245　张友利
3. 北京树人教育软件中心
   地址：北京海淀区黄庄大泥湾 2 号(海淀剧院南侧联想 1＋1)
   邮编：100086
   电话：2616742、2616743　何钢

青岛

1. 青岛金信计算机网络有限公司
   地址：青岛市新疆路八号
   邮编：266011
   电话：(0532)2804003　蒋海滨

云南

1. 云南昆明棒子专用电脑软件经贸部
   地址：昆明市圆通北路 64 号
   邮编：650031
   电话：(0871)5176880　王全文

成都

1. 成都西物所科技公司
   地址：成都市人民南路 4 段 7 号
   邮编：610041
   电话：(028)5214469　张涛
   传呼：(028)3332288 呼 4994

SORRY！

我们来迟了！

坦克大决战、富甲天下三国篇、卡耐鸡人生指南
暗棋侏罗纪、巴士帝国、雄霸天下、五子棋大师
欢乐幸福人、世纪未商业革命、象棋俄罗斯。

从现在开始，您可以在全国各地连邦软件专卖店，全国各大商场及大众软件杂志社读者服务部买到上述正版游戏软件

光谱博硕电子科技（北京）有限公司
北京市海淀区学院南路 55 号中软酒店 510 室
TEL：(010)217-7722 转 7502，7515
或直拨(010)218-7388

光谱博硕电子科技（北京）有限公司

游 戏 软 件 的 专 家

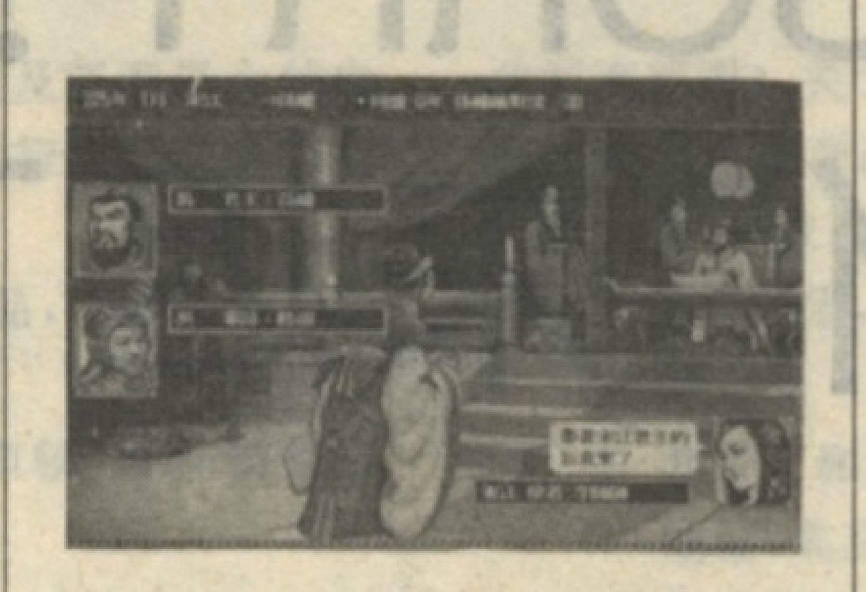




1. 仙剑奇侠传

(439 票 → 大宇)

逍遥在江湖中所向无敌,主要是有股势力在背后支持着他,据说上海有个"李逍遥玩友会"。更令人欣喜的是它的原装光盘版已正式发售,你玩过吗?



2. 三国志Ⅳ

(396 票 → 光荣)

此款作品近来被冠以"King of the SLG"的大号,始作俑者为贵州地区的一批玩友,其他玩家心里是否也认可它的这个称号呢?



3. 大航海时代Ⅱ

(311 票 ↑1 光荣)

上月该GAME刚跌了两名,本月又回升了,反弹的机率大吗?它会成为将来的No. 1吗?好刺激的问题哦,看过本期登出的全攻略后,也许它会成功的,主要还是在于你的参与。



4. 模拟城市 2000

(288 票 ↑1 MAXIS)

不料想它的底气这么足,一路向上,没有停顿。在游戏中,不断地遇到困难,又不断地解决它们,也许就是最大的乐趣吧!当市民们为你立上塑像后,是否有成就感呢?加油干吧!



5. 轩辕剑外传——枫之舞

(261 票 ↓2 大宇)

浮浮沉沉,我只能这样来形容辅子澈和他的朋友们。战斗中没完没了的敌人,也许是你对他失去兴趣的最大原因。是啊!这也难怪师弟李逍遥比他更受欢迎。

6. 太阁立志传

(259 票 → 光荣)

该游戏的续作已出，但它还是十分受欢迎，我想主要原因是《太阁立志传Ⅱ》至今仍只有DOS/V版，没有进行汉化，但愿不久的将来，我们能玩上中文版的二代。



7. 中国

(192 票 ↑4 世纪纵横)

这是本月榜上新进的一个游戏，它可以算是《文明》的一个中文演变本，一种新颖的SLG。在该GAME中，要灵活地运用各种地形变化来进行生产、开发、建设……。开头的那段DEMO，你看了吗？那可是一个中国历代帝王的小百科全书呢。



8. 毁灭战士Ⅱ

(181 票 ↓2 id SOFTWARE)

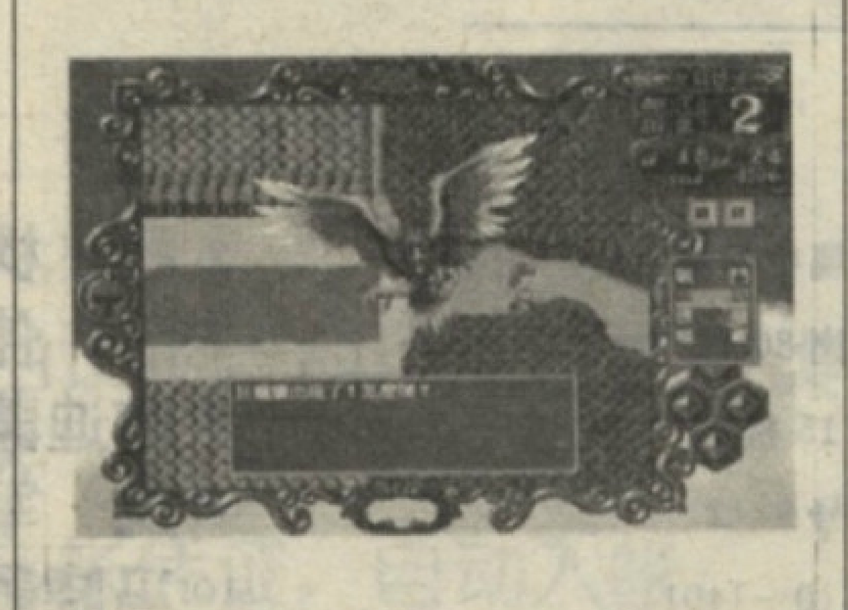
由于该游戏在商业上的成功，欧美GAME界从ACT中分出了一个分支，叫做AS DOOM。id小组的精心设计是不容抹煞的，从其三维的非凡表现力上我们就可以看出。



9. 美少女梦工场Ⅱ

(177 票 → 精讯)

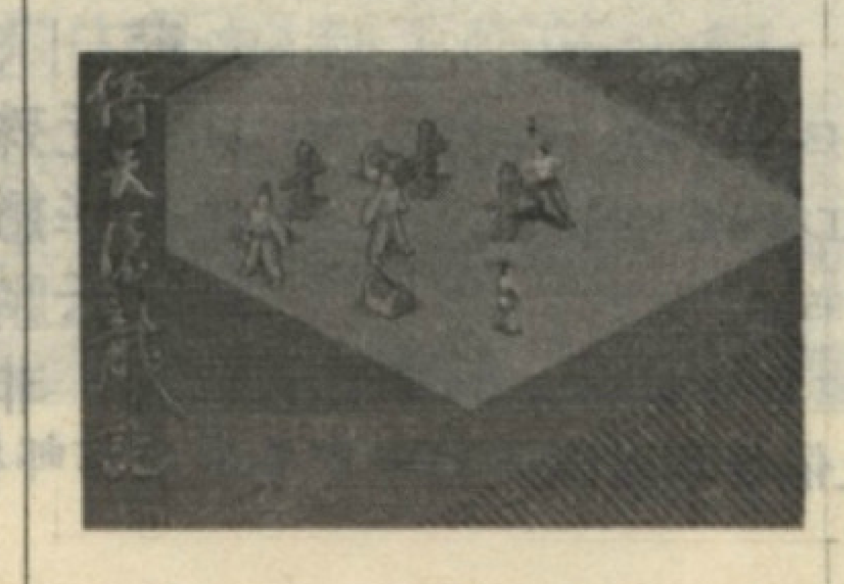
据悉，《美少女梦工厂Ⅲ》将从98机移植到PC机上。三代的画面较前两作更精美，立体感更强。虽然游戏模式仍是养成类，但可玩性将更佳，翘首以待吧。



10. 倚天屠龙记

(173 票 ↓2 智冠)

无忌小哥也太不给面子了，上月刚有进步，这月就又退回去了。不过好在智冠公司推出了一大堆佳作，其中也有这款GAME的CD版。



11 至 20 名的排行榜：

11. 三国志英杰传 (136 票)
12. 炎龙骑士团Ⅱ——黄金城之谜 (88 票)
13. 天使帝国Ⅱ (77 票)
14. 明星志愿 (64 票)
15. 三国志之武将争霸Ⅱ (63 票)
16. 卧龙传——三国制霸之计 (62 票)
17. 信长之野望——天翔记 (52 票)
18. 太阁立志传Ⅱ (51 票)
19. 航空霸业Ⅱ (35 票)
20. 鹿鼎记之皇城争霸 (31 票)

累计排行榜

1. 仙剑奇侠传 (1071 票) 大宇
2. 三国志Ⅳ (1053 票) 光荣
3. 大航海时代Ⅱ (774 票) 光荣
4. 轩辕剑外传——枫之舞 (706 票) 大宇
5. 太阁立志传 (625 票) 光荣
6. 模拟城市 2000 (559 票) MAXIS
7. 毁灭战士Ⅱ (541 票) id SOFTWARE
8. 美少女梦工场Ⅱ (480 票) 精讯
9. 倚天屠龙记 (395 票) 智冠
10. 中国 (362 票) 世纪纵横

一月榜评

新年伊始，万象更新，看看排行榜上的变化似乎也不小呢。

本期榜上十支GAME，其中三支上升，三支下降，四支持平。冠亚军的位置并未有变动，这充分说明它们在玩家心目中的地位，看来如果没有大变化，下回的榜首也依然是它俩，因为它们的票数实在太高了。

《大航海时代Ⅱ》上期榜上跌至第四，这期它又力争回到季军位，看来玩家们依旧热爱它。六位主人公的六个不同经历等着你去参与，吸引力的确是很大的，但难度也不小，每个港口、每个村镇似乎都有无尽的奥妙，冒险之余还学了地理知识，何乐而不为？

《模拟城市2000》马不停蹄地向上赶，不过，估计到了第4名后它升上去的可能性也就不大了。必竟指令太多、过于烦琐是它的一个缺点，也许你会认为这样才更体现真实，更有成就感，哎！个人有个人的看法，我认为游戏中如能给市长派些手下会更耐玩。

要特别注意的是，本期榜上出现了一个新GAME——《中国》，它从第十一名直接进入了第七名，比去年《模拟城市2000》的攻势还猛，大概它在十名榜外等急了吧。谈到这个GAME，我不得不说到举世闻名的《文明》。台湾PC GAME业界近年极喜模仿欧美日的一些成功GAME，《中国》正是模仿《文明》制作的。由于它体现了中华民族五千年的悠久历史和文化，故玩家们对它的亲和度较高，很容易对它产生兴趣，加上它是中文的GAME，易被操作，故它的上榜就不令人惊奇了。此GAME有好几个版本，有一些秘技，请参阅总第2期。但也请玩家们留神，《中国》中的Bug较多，会发生许多莫名奇妙的事，这也许是制作公司还不够成熟吧。

九五年已然结束，新的一年，我们的TOP TEN明显地成长了，不信你看票数。在这里我除了向热情投票的玩友们说句“谢谢”之外，更要向王寒锋先生和北京师范大学第二附属中学的庞大智同学表示感谢，他们特地制作了“TOP TEN”票数的统计软件。从此，我们的TOP TEN将会更准确，幸运读者的产生也会更公正，谢谢你们了！

北京第二外国语学院
钟以山

幸运读者名单

1. 郭　进　北京市海淀区北京大学附属中学高二(1)
2. 杨　枫　上海市徐汇区康健路25弄18号
3. 周长江　江苏省南京市鼓楼区水佐岗80号
4. 丁　伟　浙江省金华商校931信箱
5. 纪　承　北京市丰台区太平桥东里15楼1808号
6. 蒋迪蒙　上海市华山路229弄10号
7. 谈小平　江苏省南京市后半山园2号8～2
8. 姚　军　江苏省扬州师院附中高三(4)班
9. 朱　韬　北京市宣武区西便门东里10～1401
10. 冯晓颖　南京化工大学62#
11. 詹　旭　四川联合大学西区201#
12. 薛　飞　北京市无线电工业学校1951班
13. 张岱峰　北京市海淀区清华大学西42－2－302
14. 戴元殊　北京工业大学203信箱
15. 曹　喆　北京联合大学电子自动化工程学院9331班
16. 徐华懋　上海市华山路1925弄26号
17. 顾　伟　西北民族学院经济系国会95班
18. 张云鹏　黑龙江省哈尔滨飞机制造公司卫生科
19. 朱亚杰　北京市朝阳区东大桥农丰里45号楼3单元618号
20. 夏　非　北京航空航天大学5－65#

注：以上幸运读者的产生我们是依据读者投票的命中率和发信邮戳为准。本期幸运读者的礼品为本刊20型纪念券一张。

C 电脑家庭教师
（小学版）隆重推出

各得其乐

有了“CSC 电脑家庭教师”　　爸爸可以专心工作　　孩子学习轻松愉快



CSC 电脑家庭教师

“CSC 电脑家庭教师”是北京科利华公司开发的一部大型集成化家庭辅助教育软件，包括高中、初中、小学三个版本，分别涵盖了高中七门（数学、物理、化学、语文、英语、历史、地理），初中五门（数学、物理、化学、语文、英语）和小学四门（数学、语文、英语、美术）课程的全部内容。软件教学内容由 CSC 教育研究中心近百位特级、高级教师历时两年编写完成，借助于先进的计算机技术和多媒体手段，圆满地实现了交互式、个别化教学，具有复习辅导、习题训练、自我测试、智能组卷、知识检索、模拟实验室、日记档案等多项功能。国家教委鉴定认为，“CSC 电脑家庭教师”软件对家庭辅导学习有较高实用价值，是学校教学的有力补充，建议大力推广。

“ CSC 电脑家庭教师”的三个版本覆盖了我国整个基础教育阶段，它代表着现代化家庭教育模式已全面建成。这套以迅速提高学生成绩和素质而闻名的教育软件必将受到家长、同学的普遍欢迎和拥戴，为我国的家庭教育作出应有的贡献！

北京科利华有限公司

京科利华
司地址：北京清华西门外北 1－6 号楼
讯地址：北京 2657 信箱（100084）
话：2578703　2578705
真：2578702　2570716

广州科利华：（020）6575954
武汉科利华：（027）8912564
成都科利华：（028）5562223

上海科利华：（021）62829768
沈阳科利华：（024）3920753
新疆科利华：（0991）2871768

郑州科利华：（0371）6312958
福州科利华：（0591）3727838－211
长沙科利华：（0731）5458064

哈尔滨科利华：（0451）4605147
合肥科利华：（0551）3602688
太原科利华：（0351）6010971

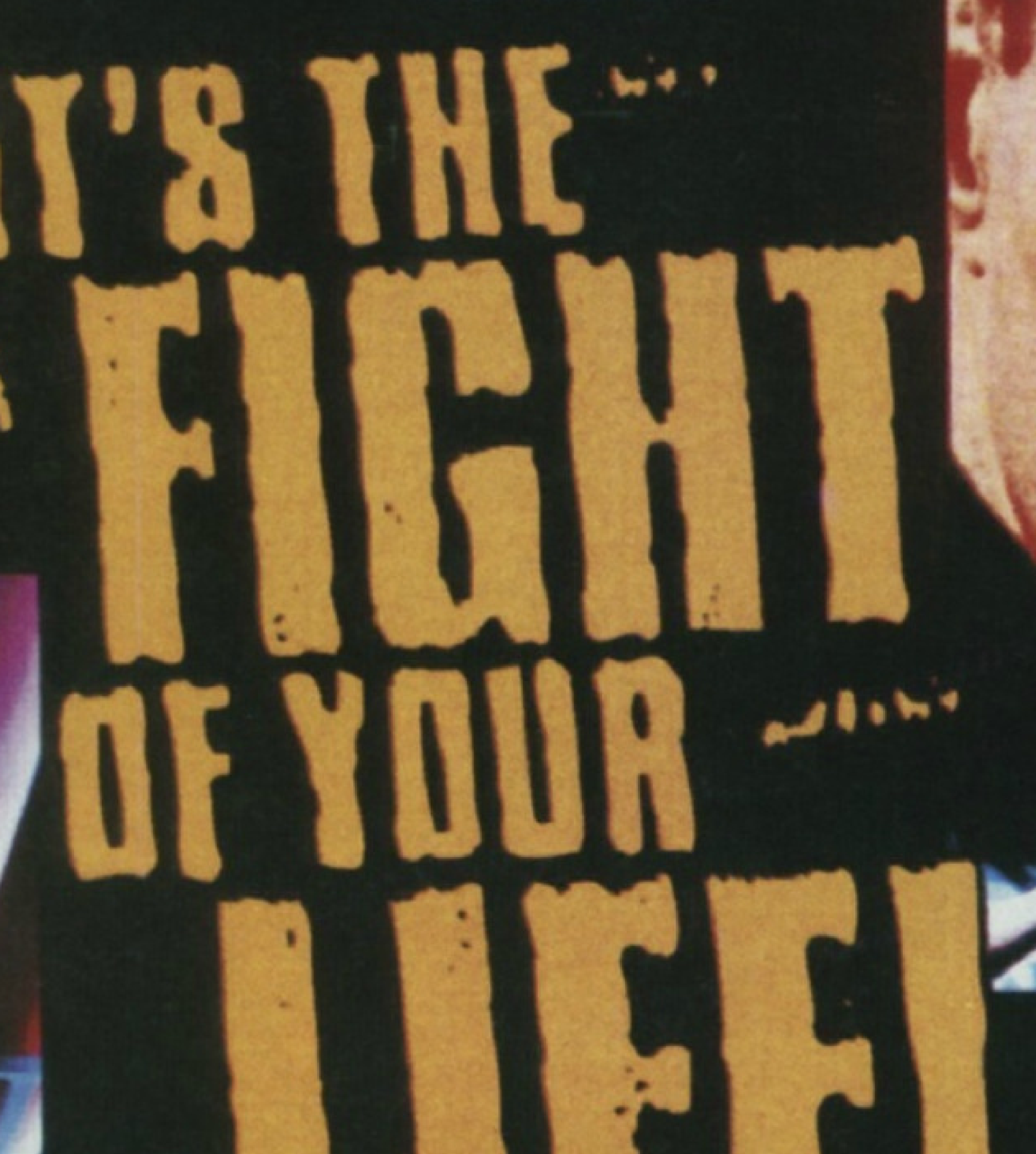


BY KESMAI
GAME
大航海時代II
SILICON SURF
AZHONGRUANJIAN





ONLY THE BEST ARE GRANTED SUPER POWER MOVES!





. HONDA'S HUNDRED HAND SLAP—
IKE YOU'VE NEVER SEEN BEFORE!

SAWADA, ALL-NEW CHARACTER FROM THE MOVIE!



JEAN-CLAUDE VAN DAMME IS COLONEL GUILE!!!





STATE YOUR OPPONENT WITH ALL NEW SUPER COMBO MOVES!

THE ONE. THE ONLY.
THE ULTIMATE WAY TO PLAY STREET FIGHTER: THE MOVIE™
ON SATURN™ AND PLAYSTATION™!

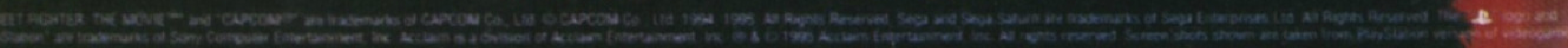
Kiss your butt good-bye when you take to the streets in the toughest street fighting game ever! Featuring never-before-possible attack and super combo moves, plus full motion video and digitized characters straight from the movie. *Street Fighter: The Movie*.™ The ultimate street fight begins!



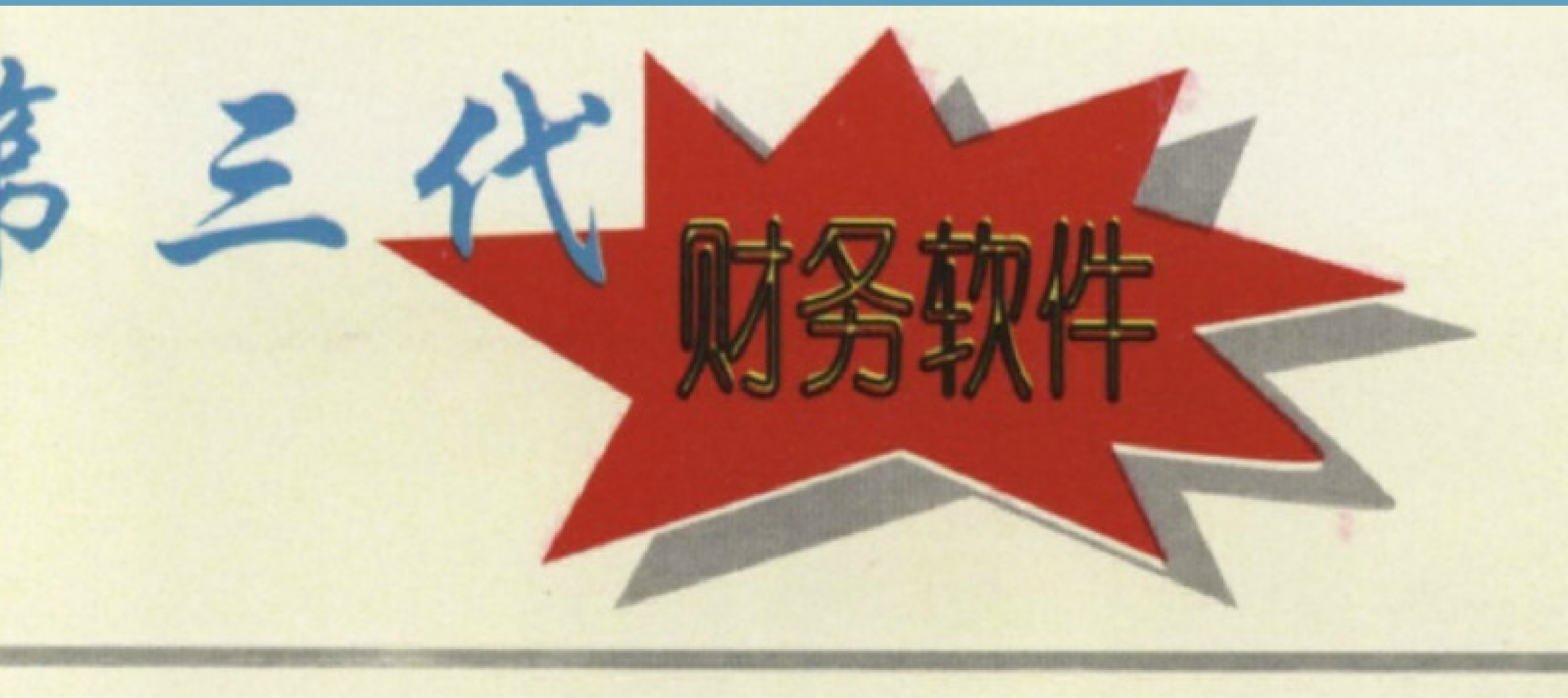


SEGA SATURN™






U.S.N.F.
Prev Pic
AA-11 Archer
20 available
AA-12 Amraamski
active rdr
20 available
AIM-120 AMRAAM
345 lbs active rdr
146 available
AIM-54C Phoenix
975 lbs active rdr
56 available
AIM-7 Sparrow
active rdr
200 available
AIM-9B Sidewinder
170 lbs IR guided
200 available
AIM-9M Sidewinder
190 lbs IR guided
96 available
M61 Vulcan Cannon
1 lbs unguided
unlimited supply
WEAPON TYPE
1 of 1
PREV
NEXT
M61 Vulcan Cannon
675 (max 675)
250 gallon tank
2 loaded (max 2)
AIM-120 AMRAAM
4 loaded (max 4)
AIM-9M Sidewinder
2 loaded (max 2)
VEHICLE WEIGHT
INTERNAL FUEL
74,349 lbs
65,876 lbs
8,473 lbs
15,741 lbs
100 %
Select Plane
RHR
50
Nav Info
A. Intercept Ships
Radar
RWS
150
1 of 1
SYSTEM
REPAIRS NEEDED
PAGE
PREV
NEXT
Brief Map
Arm Plane



纵横通用财务系统

- ★ 符合财政部新会计制度
- ★ 可在 DOS、WINDOWS 和 MAC 上运行
- ★ 单用戶、网络均可
- ★ DOS 版在各种支持直接写屏的汉字系统下运行
- ★ WINDOWS 版可在中文 WINDOWS 及各种中文环境下运行
- ★ 网络版运行于 NETWARE 或 LAN Manager 环境
- ★ 支持鼠标
- ★ 包括帐务、报表、工资、固定资产、材料、成本、销售和通用转帐
- ★ 会计科目可以多达九级
- ★ 科目编码长度可自由设定，科目可自由分类
- ★ 模糊查询，智能查帐
- ★ 各种核算自动编制转帐凭证，自动入帐
- ★ 在网络操作系统范围內不限制工作站个数
- ★ 可从其它软件转入数据，也可向其它软件发送数据
- ★ 自动备份，保证财务数据正确、完整、一致

联系单位：《大众软件》杂志社


SONY
PlayStation
PC CD ROM
3D Lemmings
BE AN INDIVIDUAL. JOIN THE MASSES
COMING OCTOBER 27th
Take a trip into the third dimension with the suicidal superstars from the craziest puzzle game around! Explore fully texture mapped, real-time 3D environments packed with lunatic Lemming action. Test your wits against this all-new brain teaser - it's the most fun you can have rescuing rodents!
KIDS TO ADULTS
K-A
AGES 6+
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 3D Lemmings™ is a trademark of Psygnosis Ltd. 3D Lemmings is developed by Clockwork Games and based on original characters created by DMA Design. © 1995 Psygnosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company
ISSN 1007-0060
02>
9 771007 006005
刊号: ISSN1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号: 82-726
定价: 6.00元